NUMERO 11
NOVEMBRE 1992

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

Sonic 2 sur MD et MS Plein la vue !

BATMAN RETURNS sur MEGADRIVE

MEGA POSTER ARCH RIVALS

DOSSIERS DU MOIS :

TERMINATOR (MD)
CHUCK ROCK (MS)
PHANTASY STAR III (MD)

SEGA LE ROI DE L'ARCADE !

PREVIEWS

MICKEY AND DONALD
STREETS OF RAGE 2
et tous les autres

T4702 - 11 - 30,00 F

N° 11 ● NOVEMBRE 1992 ● 30 F ● BELGIQUE : 195 FB ● LUXEMBOURG : 195 FL ● SUISSE : 9,5 FS

© DC COMICS INC.

TERMINATOR	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
EURO CLUB SOCCER	MEGADRIVE	-
SPEEDBALL 2	MEGADRIVE	-
CHUCK ROCK	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
CORPORATION	MEGADRIVE	-

virgin games-
immaculate
concepts

hyperReal 5

Virgin GAMES

for your

SEGA™

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks.
© 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers.
© 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. Ⓟ Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Virgin Games France, 233, rue de la Croix - Nivert, 75015 Paris.

EDITO

Avec les premiers frimas de l'hiver, la fabuleuse période de Noël commence à pointer le bout de son nez... Et avec elle, évidemment, l'actualité se déchaîne, éditeurs et distributeurs s'efforçant "d'être à l'heure" : de nombreux titres, et pas des moindres, sont annoncés pour ces fêtes de fin d'année, qui devraient voir une hotte de Père Noël plutôt bien garnie... Mais nous n'en sommes pas encore là, et pour le moment, nous avons déjà fort à faire. Nos trois dossiers de ce numéro satisferont, je l'espère, les Mégaforceurs que vous êtes, quant à ceux qui sont friands de nouveautés, je les renvoie à nos Previews pour une première visite de Mickey & Donald ainsi que de Streets of Rage deuxième du nom. Un récent voyage au Japon de notre rédac'chef préféré nous a permis également de mettre un pied (et même les deux - mais par "procuration" !) dans ces fabuleuses machines d'arcade que seul Sega sait nous concocter, et vous retrouverez bien sûr toutes nos rubriques régulières. Un point particulier : vous trouverez un nouveau sondage-lecteurs en fin de ce magazine, et je ne saurais trop insister sur l'importance que ce type d'enquête revêt pour nous. Ce magazine est fait pour vous, et c'est le seul moyen qu'il soit encore plus proche de vos plaisirs et de vos préoccupations ; donc n'hésitez pas, remplissez-le soigneusement et renvoyez-le nous rapidement, je peux vous assurer que chaque envoi sera soigneusement "épluché" ! Allez, à bientôt et amusez-vous bien...

SONIC 2.

MEGA FORCE est édité par Mega Press, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • Tél. : (1) 48 43 09 91, Fax : (1) 48 43 09 58 • Directeur de la publication : Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef : Alain HUYGHUES-LACOUR • Chef de Rubrique : Sylvain ALLAIN • Secrétaire de Rédaction : François GABERT • Maquette : Yves RAYNAUD, Jean-Jacques DUPUIS, Mireille GUÉRINEAU • Illustrations des rubriques et de Shadow of the Beast : Alain BERTRAND • Illustration de couverture : Batman Returns © DC COMICS Inc. • Publicité : Isabelle Weill • Directeur des ventes : Michel YATCA, Tél. : 45 23 25 60 Terminal EB6 • Modification et service de réassort : N° vert : 05 19 84 57 • Photogravure : PPO • Distribution : Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • SEGA BENELUX : ATOLL, square des Héros 5. 1180 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.
Dossiers : Phantasy Star III réalisé par LAURENT • The Terminator réalisé par SYLVAIN, MANU ET LAURENT • Chuck Rock réalisé par SYLVAIN ET MANU •
Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté.
Tirage de ce numéro : 170 000 exemplaires.

SOMMAIRE

N° 11 NOVEMBRE 1992 PARAIT TOUS LES MOIS

LES MEGA JEUX

Phantasy Star III (MD) 24
The Terminator (MD) 60
Chuck Rock (MS) 98

LES NOUVEAUTÉS
ZAPPINGS

Sonic II (MD) 72
Sonic II (MS) 74
Lemmings (MS / GG) 76
Batman Returns (MD) 78
Alien III (MD / MS) 80
NLHPA Hockey's93 (MD) 82
Spacegun (MS) 83
Spiderman (GG) 84
Trivial Pursuit (MS) 85
Popils (GG) 86
Xenon 2 (MD) 87
Shinobi 2 (GG) 88
Streets of Rage (GG) 89
Taz-Mania (MS) 90
Predator 2 (MD) 91
Corporation (MD) 92
Bio Hazard Battle (MD) 93
Speedball II (MD) 94

LE FORUM

Le courrier de Sonic 6
Les Infos – Les Dernières Sorties 8
SEGA : le roi de l'arcade 16
Les Mega Scores 20
Les secrets de Maître SEGA 54
En détresse 58
Abonnement 68
Anciens Numéros et Pin's 69
Hit-parade 70
Concours Olympic Gold 95
Petites Annonces 108
Sondage Lecteurs 113

PREVIEWS
CONSOLE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Mickey & Donald (MD) 44
Streets of Rage II (MD) 46
Home Alone (MD) 48
Prince of Persia (GG) 49
Shadow of the Beast II (MD) 49
Lotus Turbo Challenge (MD) 50
Risky Woods (MD) 50

RTL joystick

"Vidéo Game News"

LE PREMIER MAGAZINE RADIO

DE JEUX VIDÉO

CHRISTOPHE NICOLAS

TOUS LES MARDIS 19 H 30 - 20 H

SUR

RTL

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur SEGA, ses machines et ses jeux, bien sûr...
Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier !

Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :
SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.
Sonic.

Cher Supermégaovertourbillonant Sonic, j'ai lu dans le dernier Méga Force que Capcom était en train de développer sur Méga-CD le légendaire "Street Fighter II" ; or l'adaptation de ce jeu est impossible car Street Fighter II a besoin d'au moins 6 boutons pour fonctionner. C'est pourquoi je voudrais savoir si SEGA projette de mettre au point une nouvelle manette qui, au lieu de comporter 3 boutons, en comportera 6, ce qui rendra tous tes superjeux beaucoup plus intéressants car on aura beaucoup plus de possibilités, surtout dans les jeux de baston. Je voudrais aussi avoir la liste des jeux qui fonctionnent sur le Game Génie, qui permet de modifier les caractéristiques des jeux. Quant au Méga-CD, quelle est la différence entre une console 16 bits et un CD, et est-ce que SEGA projette un jour de concevoir une console 32 bits (est-ce possible ?). Sinon, quelle est à ce jour la console dont les graphismes se rapprochent le plus d'une console 32 bits. Mille fois merci, et encore bravo pour ton supermégaovergrand mensuel. J'espère de tout cœur que tu répondras à mes questions. Bye !
Un très fidèle Ségamaniaque, passionné par les jeux SEGA.

Sonic : *Je vois qu'on est bien informé et surtout qu'on se délecte des moindres lignes de Mega Force. Actuellement, rien n'est officiel mais comme tu as pu le lire, il semblerait que SEGA travaille à l'adaptation du célèbre Street Fighter 2 de Capcom, qui devrait effectivement voir le jour sur Megadrive ou sur Mega-CD. En ce qui concerne le problème des boutons, il ne faut pas s'alarmer car une manette exclusivement conçue pour le jeu devrait être commercialisée simultanément, on aurait donc un joypad ou stick à peu près similaire à celui des machines d'arcade avec six boutons, histoire de conforter le joueur dans sa position face au jeu.*
On ne peut pas comparer une console 16 bits à un CD-Rom, sachant que ce sont deux machines totalement différentes (dans le cas présent) mais complémentaires. La technologie actuelle du Mega-CD est basée sur du 16 bits tout comme la console. Tous deux disposent d'un processeur central 16 bits, en l'occurrence un 68000 de Motorola cadencé respectivement à 7,8 Mhz pour la console et à 12 Mhz pour le CD. Vis à vis du Mega-CD, la console joue le rôle disons de "directrice". C'est elle qui active ou désactive, selon les besoins, le CD-Rom. Ainsi, les diverses opérations et commandes sont ordonnées par la console, mais ce n'est pas pour autant qu'elle est seule maître du terrain... Bien au contraire, sur certaines opérations, le Mega-CD prend le contrôle, asservissant la console par la même occasion. Mais ce qui t'intéresse le plus, je pense, c'est de savoir qu'une fois les deux appareils connectés, l'ensemble tourne sur 32 bits en multitâche.

Salut à toi, ô maître SEGA,
C'est un Mégadriver acharné, malgré ses quarante ans, qui t'écrit aujourd'hui. Fan de Monaco GP et de Kid Chameleon, mais aussi passionné de tennis, j'attendais avec impatience la sortie de Grand Slam. Or quelle ne fut pas ma déconvenue, en découvrant les premières images de ce jeu. Le graphisme est loin d'approcher mes espérances, en effet le dessin manque totalement de réalisme. Pour me remonter le moral, je me suis laissé dire que la sortie d'un Jimmy Connors Tennis ou d'un Agassi Tennis était imminente, est-ce vrai ? Et pourquoi n'en as-tu pas encore parlé ? Le graphisme et le réalisme du jeu seront-ils cette fois à la hauteur de mes aspirations ? Je t'en prie, ô Maître SEGA, réponds s'il te plaît à ces angoissantes questions. Tu voulais des trombines, voici la mienne, tu peux la publier si le cœur t'en dit. A bientôt dans Mégaforce....
Amicalement, Philippe.

Sonic : *Peu importe l'âge, Philippe, du moment qu'on a l'ivresse... des jeux vidéo ! Bon, trêve de plaisanterie, effectivement deux autres simulations à base de Tennis devraient sortir prochainement sur ta Mega Drive. En l'occurrence, Agassi Tennis serait commercialisé début janvier 93 au pire des cas, alors que Jimmy Connors n'est pas encore annoncé officiellement. Pour ce qui est de Agassi Tennis, l'ensemble graphique devrait aller au-delà de tes espérances mon cher Philippe. Les animations sont fluides et détaillées, et le jeu est d'un grand réalisme... Bref, de quoi combler de joie les plus passionnés du genre. Alors patience, c'est pour bientôt !*

Je ne suis pas content. Après avoir acquis Chuck Rock, j'ai acheté le jeu car il avait une bonne cote et parce que j'avais lu page 14 qu'il y avait l'option Continue. Mais cela n'est pas vrai (peut-il être sur la Mégadrive ?) et moi, avec ma petite 8 bits, je suis déçu pour une fois qu'il y avait un jeu qui sortait de l'ordinaire. Forcément, je ne serais pas publié puisque je fais de la mauvaise politique de vente, à moins qu'il y ait une soluce.
Ramsès.

Sonic : *Eh bien mon petit Ramses, puisque tel est ton pseudonyme, ton vœu est exaucé puisque dans ce numéro, tu trouveras la soluce complète de Chuck Rock sur Master System, avec toutes les astuces nécessaires pour franchir sans trop d'encombre certains obstacles qui peuvent apparaître comme insurmontables (mon œil !). Espérant que tu ne nous tiendras pas rigueur, outre mesure, du problème des Continus...*
Salut !

Hi, Sonic !
J'ai une question très-super-archi-hyper-méga-giga importante à te poser, à laquelle j'attends une réponse très-super etc. précise. Je sais que tu reçois beaucoup de courrier et que tu ne peux pas répondre mais par pitié, REPONDS-MOI (sinon je vais sombrer dans le chagrin et la folie) ! Bon, je ne vais pas te faire attendre plus longtemps. Je suis en classe de 3e et tu le sais sûrement, l'orientation vers la 2e se fait en 3e. Donc :
– Vers quoi devrai-je m'orienter et quelles options devrai-je prendre pour travailler chez SEGA (j'entends par là réalisation de jeux) et que faut-il faire pour être testeur de jeux chez SEGA ?
J'attends ta réponse avec impatience et longue vie à toi dans la nouvelle partie de tes aventures qui sortira dans pas longtemps et qui sera, j'en suis sûr, plus trépidante que jamais.
The Duck Maniac.

Sonic : *Si tu veux travailler à la réalisation des jeux Sega, il faut soit que tu fasses des études d'informatique afin de devenir programmeur, ou encore des études pour devenir graphiste. Mais il te faudra ensuite partir au Japon car c'est là que sont développés la plupart des jeux Sega. Dans le service recherche et développement de Sega (le service chargé de la création des jeux), il n'y a que quelques américains, mais j'ai entendu dire qu'un programmeur français aurait été engagé très récemment. De toutes façons, si tu veux réaliser ton ambition, il faut savoir qu'il va falloir bosser très dur car Sega n'engage que les meilleurs !*
En ce qui concerne la deuxième partie de ta question, il n'y a pas de testeurs de jeux chez Sega France. En revanche, il est possible de se faire engager pour jouer et donner des aides de jeux au sein de la Hot-Line Sega. Pour cela, les seules "compétences" exigées sont une parfaite maîtrise du joypad et une grande connaissance des jeux Sega.

Salut Sonic !
Je voudrais te dire que ton magazine est bien mais je ne le trouve pas parfait. En effet, je trouve que la solution des "Méga jeux" est trop longue, il y a par exemple dans le (n°10) dernier numéro de "Méga Force", 43 pages de solution pour seulement 3 jeux sur 114 pages au total. Cela prend trop de place, il faudrait par exemple plus développer le "preview". Mais j'ai bien aimé "les Mega News", il devrait y en avoir à chaque numéro. J'espère qu'en disant cela, je ne vais pas te vexer.
J'ai lu (dans les "Mega News") que le "Sega CD" ne sera pas compatible avec la Megadrive européenne, pourquoi ? Peut-on modifier quelque chose pour le rendre compatible ? J'ai justement eu l'occasion de m'en faire ramener un (il doit me parvenir d'ici peu).
Est-ce que la maison d'édition "Sierra" sortira ses jeux sur Mega-CD ?
A quand "Sim City" sur Megadrive ?
"Prince of Persia" est-il prévu sur la Megadrive ?
Arnaud Coulet.

Sonic : *Il est vrai que Mega Force n'est pas parfait et ne demande pas mieux, au travers de vos critiques, que de s'améliorer ; c'est d'ailleurs le but du sondage réalisé dans ce numéro, et auquel nous vous demandons de répondre nombreux afin qu'il soit riche d'enseignements vis à vis de la majorité des lecteurs. Mais si nous accordons un volume aussi important aux solutions de jeux, c'est à la demande générale du lectorat de Mega Force. De plus, la majorité des jeux sélectionnés pour ce genre de dossier sont généralement de grands hits que beaucoup de lecteur se procurent. Dorénavant, comme tu l'as constaté dans le précédent numéro, les Mega News auront une place plus importante qu'autrefois, avec plus d'infos et de news, plus délirantes les unes que les autres. On essayera de vous informer au maximum de tout ce qui se fait sur vos consoles favorites... De parler des éditeurs ainsi que de leurs projets ; de faire de petits dossiers techniques sur tous les nouveaux périphériques et accessoires disponibles pour SEGA. Bref, la totale, quoi... à chacun sa norme... Et c'est vrai ! Aujourd'hui, plus question de compter mettre une cartouche japonaise sur Mega Drive européenne ou voire même américaine. Désormais, quatre normes distinctes sont à respecter si vous ne voulez pas subir certaines déconvenues. Ces quatre normes sont : européenne, américaine, japonaise et asiatique (eh oui, il y a une norme différente pour le Japon). Alors mon petit Arnaud, il ne te reste que très peu solutions (c'est un euphémisme !). En fait, en simplifiant au maximum, le problème est que le Mega-CD contient une sorte de "système d'exploitation" interne qui s'accorde avec celui de la console. Or, cette reconnaissance "mutuelle" est basée, entre autres, sur la concordance des normes dont nous venons de parler, et si ces normes ne correspondent pas, eh bien ça ne marche pas du tout, mais alors pas du tout... De plus, ce principe de "reconnaissance mutuelle" intègre également le CD lui-même, qui possède une piste d'identification, et les trois éléments ne peuvent communiquer entre eux que grâce à une parfaite concordance de leurs origines "géographiques". Un embryon de solution pourrait être envisagé si l'on conçoit de se procurer et de remplacer le système interne du Mega-CD que tu vas recevoir, mais alors là, bonjour la galère, personne ne l'a fait à notre connaissance, et cela reste de la pure théorie (nous ne savons même pas si c'est vraiment possible). L'autre solution, beaucoup plus réaliste, serait que tu annules ta commande, et tu auras au moins la certitude de ne pas te planter !*
Oui, la firme Sierra développe sur le Mega CD, et quels titres, mes aïeux... Tu pourras dans un temps futur te procurer des titres tels que King Quest 4, Leisure Suit Larry..., Police Quest et Space Quest 4 !
Malheureusement pour toi et pour bien d'autres aussi (eh oui, t'es pas le seul !), Sim City n'est pas prévu sur la Mega Drive et il en est de même pour Prince of Persia qui, je le rappelle, est uniquement disponible sur Master System et Game Gear, ainsi qu'au Japon sur Mega CD Rom.

Pour écrire à Sonic, une seule adresse :
MEGAFORCE,
Courrier des Lecteurs,
100, avenue du Général Leclerc,
93692 PANTIN CEDEX.

MEGA NEWS

Même si ce n'est pas demain la veille que l'on pourra jouer sur Megadrive avec des jeux sur CD (on a déjà pas mal à faire avec les tonnes de cartouches sublimes qui arrivent !), il me semble nécessaire de vous tenir au courant des dernières news "made in USA". Car vous savez bien que ce qui se passe là-bas, arrivera bientôt chez nous, chouette ! D'autre part, vous nous posez tellement de questions dans votre courrier à propos des jeux sur le futur Méga-CD que nous vous en parlerons tous les mois s'il le faut, en vous donnant des news sur la réaction du marché américain quant à ce fabuleux objet du futur !

Voici le Mega-CD tel qu'on le trouve au Japon en ce moment, dans une configuration intitulée "Wondermega", intégrant une Mega Drive. Le Sega-CD américain et le futur Mega-CD II français auront sans doute le même look, pour la partie CD-Rom évidemment...

OU L'ON REPARLE DU SEGA-CD !

Voir également notre encart ci-dessous pour quelques précisions concernant la machine française. Pour la somme modique de 299 dollars (à peu près 1800 F), les petits américains peuvent désormais trouver dans la boîte, outre le lecteur de CD sur lequel s'encastre la Megadrive (appelée Genesis, là-bas), quatre CD dont deux de jeux, un audio et un qui combine des images et des sons. Les CD de jeux sont Sherlock Holmes, un jeu d'enquête dans lequel les personnages parlent et sont animés comme dans un vrai film, et une compilation de cinq classiques de la Megadrive : Columns, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Streets of Rage et Super Monaco GP I (sur le même CD !). Et vous voyez déjà le premier intérêt d'un CD destiné aux jeux : on peut stocker des tonnes de graphismes et de musiques de qualité laser, nombreuses et jouées en entier. Sega compte commercialiser de 10 à 15 jeux sur CD avant la fin de l'année. Voici donc quelques news concernant les jeux prévus...

La société Wolfteam, après avoir conçu Thunder Storm FX, vient d'obtenir les droits des jeux d'arcade basés sur les personnages de Don Bluth (le créateur de Dragon's Lair, le premier jeu d'arcade basé sur le vidéo disque). On peut donc s'attendre à des conversions de Space Ace I et II, ainsi qu'à d'autres titres en développement. Et c'est la société Sony/Imagesoft qui se chargera des conversions Sega-CD de la série des Dragon's Lair (le premier de 1983, le remix Singe's Castle et Dragon's Lair II : Time Warp). Cette société prévoit aussi Sewer Shark, un jeu d'action aux graphismes époustouflants et basé sur des digitalisations de scènes tournées par des vrais acteurs et des images générées par ordinateur.

ET EN FRANCE... ET EN FRANCE... ET EN FRANCE... ?

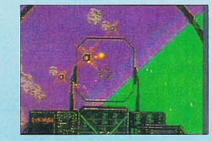
Ne croyez pas que je vous parle du Sega CD qui sort aux Etats-Unis pour le plaisir de vous faire saliver, mais tout simplement pour vous informer de ce qui risque fort d'arriver chez nous. Ne vous inquiétez pas, Sega Europe s'occupe de nous et nous a annoncé en exclusivité la date et le prix de sortie de ce qui s'appellera le "Mega-CD II". Pourquoi "II" ? Tout simplement parce que l'engin sortira en Septembre 93 pour moins de 2000 F et qu'il bénéficiera des progrès technologiques intégrés à cette nouvelle version du Mega-CD existant déjà (qui est le même que le Sega-CD américain dont je vous parlais précédemment). Les américains joueront les premiers aux jeux CD mais ils ne joueront pas aux meilleurs jeux. C'est vous les veinards dans l'histoire, il s'agit simplement d'attendre un peu. Le progrès, c'est plus fort que toi !

STAR TRECK : THE NEXT GENERATION

Sega annonce le développement d'un jeu d'aventure-action basé sur la série des nouveaux Star Treck (jamais diffusés en France). Il s'agira bien sûr de découvrir des mondes étranges et de survivre dans l'espace, aux frontières de l'infini, etc.

AFTERBURNER III

Vous connaissez tous Afterburner II pour y avoir joué en salle d'arcade ou sur Megadrive. Depuis, G-Loc (qui sort bientôt sur Megadrive en France) a fait découvrir aux fanas des jeux d'arcade, un nouveau plaisir : celui des machines qui tournent à 3608 selon les mouvements de l'avion, un F-14 Tomcat. Les développeurs sont en train de travailler sur une conversion Sega-CD utilisant les possibilités de zoom et de rotation apportées par la machine. La vue est similaire à celle d'Afterburner 2 et vous devez toujours exploser du Mig à tout va ! Les piliers de Top Gun attendent ce jeu avec impatience !



OUT OF THIS WORLD

Ce jeu made in France sur micro va être adapté par Virgin qui indique que de nouveaux niveaux seront adjoints à la conversion Sega-CD. L'histoire est celle d'un savant qui est pris dans une tempête électrique lors d'une expérience sur l'anti-matière. Transporté dans un monde parallèle, il va vivre des aventures dans un monde hostile. Le style du jeu est très branché cinéma, et il est basé sur des animations de polygones en temps réel avec des voies digitalisées.

SIERRA ON-LINE : DES MICROS À LA MEGADRIVE...

La société Sierra On-Line développe depuis dix ans des jeux d'aventure et de rôle sur micro, tous basés sur un même style : l'action est en 3D isométrique dans des univers différents mais toujours avec de sublimes graphismes. Le principe est de mener un personnage à travers des tonnes d'écrans en lui faisant exécuter des actions. Les principaux hits de Sierra sont en cours de développement sur le Sega-CD. Il est certain qu'on les trouvera un jour sur le futur Mega-CD en espérant (c'est à peu près sûr, vu les possibilités de stockage d'un CD) que Sierra concocte alors des versions françaises de ses jeux. Voici donc le calendrier 92-93 des sorties prévues :

THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH (fin 92)

Ce jeu retrace les aventures de Willy et sa grenouille, dans un monde de "cartoon", dessiné par les créateurs de La Petite Sirène.

KING'S QUEST V (fin 92)

Un classique du jeu de rôle sur PC, qui raconte les aventures du Roi Graham dans des forêts profondes, des montagnes et des déserts. 50 acteurs ont prêté leurs voix pour ce jeu sur CD.

MIXED-UP MOTHER GOOSE (fin 92)

Une aventure animée pour les enfants, avec des personnages qui parlent et qui s'animent, c'est magique !

RISE OF THE DRAGON (fin 92)

C'est un Los Angeles en pleine décadence que l'on retrouve dans ce jeu futuriste, basé sur le genre cyberpunk. Vous êtes un privé qui lutte contre des trafiquants de drogue. Ambiance glauque !

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (courant 93)

Ce premier jeu de rôle où le but est de draguer, est aussi prévu sur CD. Un jeu qui sera sans doute interdit aux moins de 12 ans !

SPACE QUEST IV (courant 93)

La grande saga des Quest continuera sur Sega-CD avec le quatrième volet de la série Space Quest. Roger Wilco a une mission à réussir dans un espace bourré de dangers mais aussi d'humour. La bande son est de Bob Seibenberg, du groupe Supertramp.

STELLAR 7

Un jeu en 3D qui va vous faire piloter le tank le plus moderne de la galaxie, dans des combats d'une rare violence.

LE MENACER EN FRANCE POUR NOEL !

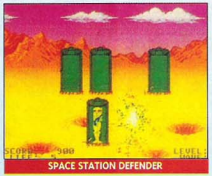
Eh oui ! Vous avez bien lu ! Le Menacer, dont je vous parlais le mois dernier et dont tout le monde rêve, va être distribué en France juste avant Noël, on n'osait à peine y croire, et pour environ 500 F ! Je vous parlais également des jeux livrés avec, en vous faisant baver d'extase et jalouser vos petits collègues américains qui possèdent déjà le Menacer. Mais pas de panique les p'tits gars, vous allez bientôt pouvoir shooter de l'alien et vous prendre pour le T–800 de Terminator ! Je peux vous dire que ça va saigner dans les chaumières, ça sent déjà la poudre ! Distribué avec six jeux, le Menacer est un fusil à rayons infrarouges qui permet de viser la télé et tirer sur des cibles mouvantes qui apparaissent dans les jeux fournis sur la cartouche. Un exemple simple : vous connaissez tous le ball–trap ? Il s'agit d'attendre qu'une assiette traverse le ciel pour lui tirer dessus. Eh bien, le Menacer, c'est pareil mais en beaucoup moins dangereux puisque les rayons utilisés sont invisibles à l'œil nu et non mortels ! Vous vous placez à quelques mètres de l'écran, vous insérez la cartouche dans la Megadrive après avoir branché sur un port Joypad le récepteur infrarouge qu'il faudra placer sur la télé, et c'est parti pour l'éclate totale à tous les étages ! Jetez un coup d'œil au cliché et vous pourrez discerner les trois parties qui composent le Menacer : la crosse gris foncé, la lunette de visée et le corps du Menacer. Vous calez la crosse contre votre épaule et vous placez vos DEUX yeux tout contre les deux objectifs de visée, vous tenez la poignée et appuyez sur le bouton de tir orange, pan ! Mais la grande originalité du Menacer, c'est qu'il est utilisable de plusieurs façons. En effet, lorsque vous ouvrirez la grosse boîte qui le contient, vous trouverez trois éléments le composant :la crosse, le corps du phaser, pardon (!) du Menacer, et la lunette de visée. Il est possible d'utiliser le Menacer à la manière d'un fusil, ou tout simplement à bout de bras à la manière d'un pistolet. En fait, toutes les positions sont possibles grâce au fait que l'on peut démonter l'engin. Le Menacer marche grâce à des piles (six piles de type R6) et il est muni d'un petit gadget très pratique qui permet de le mettre en veilleuse si vous ne l'utilisez pas pendant un laps de temps de deux minutes. Ainsi, si vous oubliez de l'éteindre, vos piles seront sauvées ! Sega France nous a assuré que le Menacer serait chez tous les revendeurs Sega dès le mois de décembre, pour Noël donc. Une cartouche contenant six jeux sera fournie avec. Je vous ai déjà parlé de ces jeux le mois dernier car les jeux pour le marché français seront les mêmes que pour le marché américain. Nous avons reçu cependant de nouveaux clichés que je vous commente, histoire de vous faire baver un peu ! Sachez aussi qu'un jeu sortira parallèlement pour le Menacer : Terminator 2, The Arcade Game. Nous commencerons donc par lui...

TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME (ACCLAIM)

Ce jeu est l'adaptation Megadrive d'un grand hit du moment, de chez Williams/Bally en salles d'arcade. Il permet, en salle, de tirer sur l'écran grâce à des fusils mitrailleurs factices. Sur Megadrive et grâce au Menacer, vous allez pouvoir goûter aux joies du tir sur robots ! L'action se déroule sous vos yeux en perspective, comme si vous voyiez l'action devant vous. La seule chose à faire : tirer sans arrêt en visant bien et en prenant garde aux munitions. C'est le premier jeu prévu pour l'instant pour le Menacer.

LES SIX JEUX PROPOSÉS AVEC LE MENACER

SPACE STATION DEFENDER
Vous devez défendre une base lunaire attaquée par une horde d'aliens baveux, tout droit échappés de la série bien connue des Aliens. Des containers apparaissent devant vous et s'ouvrent aléatoirement laissant apparaître un alien qui vous canarde. A vous de bien anticiper car plus on avance dans le jeu, plus le rythme devient de plus en plus infernal ! Visez juste et restez concentrés !



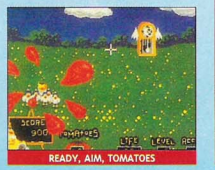
SPACE STATION DEFENDER

PEST CONTROL

FRONT LINE
On sent l'influence du jeu d'arcade bien connu "Operation Wolf", dans ce jeu de tir guerrier. Un scrolling horizontal fait apparaître des hélicos et des tanks qui vous tirent dessus. A vous de riposter et de les viser sans relâche.

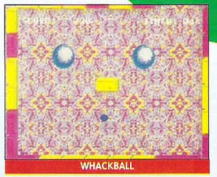
FRONT LINE

READY, AIM, TOMATOES
C'est à un combat de lancer de tomates auquel vous participerez dans ce jeu délirant, et mettant en scène les deux héros loufoques du jeu Megadrive "Toe, Jam and Earl". Tous les personnages du jeu sont utilisés dans ce concours de lancer de tomates...



READY, AIM, TOMATOES

WHACKBALL
Un casse–briques original vous est proposé avec Whackball. Mais plus question ici de raquette pour contrôler la balle. Tout se passe au Menacer ! Vous l'utilisez pour faire rebondir une balle dans le rectangle constitué de briques.



WHACKBALL

PEST CONTROL
Des bugs viennent s'attaquer à votre suberpe pizza, celle justement dont vous rêviez depuis le début de la matinée... Ne vous laissez pas faire : il est impératif de sauver la pizza !

ROCKMAN'S ZONE
Dans la peau d'un agent du FBI, vous vous entraînez au tir sur cible mouvante. Attention, c'est noté !

GEAR BAG

METTEZ VOTRE GAME GEAR DANS UNE BANANE !

Depuis le temps que l'on attendait cet objet, on peut dire que l'on est heureux à la rédaction de Megaforce ! On va pouvoir partir aux sports d'hiver tranquilles. Finies les Game Gear emmitouflées dans nos affaires pour ne pas rayer l'écran. Sega s'occupe de nous ! Toutes les études scientifiques et statistiques les plus pointues ont été réalisées cet été pour concevoir cette banane destinée à s'accrocher à la taille et à recevoir une Game Gear, son alimentation et des jeux. L'engin est en matière ultra résistante avec des Zip et des bordures bleues aux couleurs de Sega. Une grande poche accueillera l'alimentation et les jeux tandis que l'on pourra glisser la Game Gear dans une poche intérieure de la grande poche principale. L'intérieur de cette poche est molletonné afin de ne pas abîmer (et rayer) la Game Gear. Enfin, une poche à Zip se trouve au dos de la banane pour ranger encore plus de cartouches et d'autres choses, pourquoi pas votre portefeuille ou votre porte–monnaie ? Tout en noir avec les fermetures Eclair et les bordures bleues, ce magnifique objet de mode dévoile un petit logo Game Gear blanc, qui apparaît discrètement (mais sûrement) sur le côté droit et sous le logo Sega. La banane Game Gear est un objet que tout possesseur de Game Gear se devra de posséder car, primo, c'est un passeport pour le succès avec les nanas et, secundo, il est tellement pratique qu'on ne peut passer à côté. Ne vous inquiétez pas si vous vous trouvez un peu trop enrobé ou trop maigrichon, la ceinture est réglable grâce à un mécanisme sécurisant et solide. Bref, vous m'aurez compris : courez acheter cette banane. Pour moins de 100 francs seulement, ce serait dommage de s'en priver ! N'oubliez pas son nom : le "Gear Bag". En vente dès ce mois de novembre.

MEGA NEWS

MANGEZ DES KELLOG'S ET GAGNEZ DES CONSOLES !

Ceux qui mangent des Corn Flakes, des Miel Pops ou encore des Cracky Nuts au petit déjeuner (ou à n'importe quel moment de la journée !) vont pouvoir gagner des consoles Sega ! Les autres aussi d'ailleurs, puisque, pour jouer, il suffit de savoir lire le dos de l'un de ces trois produits made in Kellog's...

Sega France lance en effet dès ce mois de novembre un concours en collaboration avec Kellog's, qui durera jusqu'au 31 décembre 1993. Pour gagner l'une des 300 Master System II ou l'une des 200 Megadrive, il s'agit de reconnaître les 10 personnages du jeu Kid Chameleon. Trois produits parmi les plus vendus de chez Kellog's ont été choisis et les boîtes seront reconnaissables à un logo Sega situé sur le devant de la boîte. Sachez que des millions de boîtes sont destinées au concours, on voit grand chez Sega ! Au dos du paquet, vous pourrez trouver la photo des 10 personnages (que l'on trouve aussi sur la jaquette de la cartouche du jeu Megadrive), les clauses du concours et le bulletin réponse. Il y a deux parties, en fait, dans ce concours pour grignoteurs ! Vous devez d'abord associer les dix noms indiqués sur la boîte aux dix personnages numérotés (la mouche, le skater, le rhino, etc.) et vous devez ensuite inventer un nom pour un jeu imaginaire Kellog's/Sega, histoire de départager tout le monde ! Esprit d'observation et création personnelle sont donc au programme !

Pour les éventuels petits malins qui pensent que posséder la doc du jeu règlera tous les problèmes, sachez que les noms des personnages de Kid Chameleon inscrits sur la boîte pour le concours ne sont évidemment pas les mêmes que dans le jeu, faut pas exagérer, il faut bien vous creuser un peu les méninges ! Pour l'anecdote, sachez que parallèlement à cette opération, vous pouvez recevoir un Zapper Sega en collectionnant 6 points Kellog's (1 boîte = 1 point) et en envoyant le tout avec quatre timbres à 2,50 F, offre valable jusqu'au 31 mars 1993 (1).

Il ne vous reste plus qu'à vous empiffrer de Corn Flakes avec du lait et de jouer à Kid Chameleon !

MAITRE SEGA ET SON EQUIPE BIENTOT DANS MEGAFORCE !

Le mois prochain, Megaforce dévoile les secrets des membres de l'équipe travaillant avec Maître Sega pour sa ligne directe avec tous les joueurs de France, le 47-79-23-45. Vous pouvez appeler ce numéro, tous les jours sauf le dimanche, pour demander tout ce que vous voulez sur n'importe quel jeu Sega. Vous êtes bloqués ? No problemo ! Un coup de bigophone à la ligne directe et vous serez dépanné où que vous soyez bloqué. Les gars qui travaillent avec Maître Sega sont imbattables car ils vivent pour le jeu vidéo, ils en mangent, ils dorment en y rêvant et ils en veulent toujours plus ! Dans le numéro 12 de Megaforce, vous apprendrez tout sur les méthodes de travail d'un testeur qui travaille pour Maître Sega, vous verrez l'endroit où ils jouent, vous connaîtrez mieux les 14 membres de l'équipe et vous aurez même droit à un cliché exclusif du bureau de Maître Sega en personne. Mais ne rêvez pas trop, vous ne verrez jamais Maître Sega, vous ne pouvez que l'entendre, c'est plus fort que lui ! A bientôt pour une enquête réservée aux lecteurs de Megaforce et en attendant, n'oubliez pas d'appeler le...

47-49-23-45

DU NOUVEAU CHEZ TOUS LES REVENDEURS SEGA !

Sega France a fait livrer 3.000 meubles présentoirs, très "design", aux couleurs de la maison, chez la plupart des revendeurs de produits Sega. Vous pourrez notamment traîner vos parents devant ces gigantesques présentoirs bourrés de cartouches et inondés de lumière dans tous les centres commerciaux et même chez le plus petit des revendeurs. Ils ne pourront que s'émerveiller devant une telle débauche de luxe et une telle profusion de titres (cartouches Game Gear, Master System et Megadrive, sous blister et accrochées dans le présentoir). Bien sûr, si vous trouvez encore des revendeurs qui ne possèdent pas ce meuble, boycottez-le, car il refuse le progrès ! Non, allez, plus sérieusement, mettez-le au courant et il en commandera un, oblige !

Une fois de plus, Sega prouve qu'il est encore plus fort que nous, puisque connaissant nos goûts irraisonnés en matière de jeux vidéo, la firme nous met ainsi des tonnes de jeux devant nos yeux écarquillés et le tout dans des présentoirs super beaux et lumineux, avec un gros "Sega" dessus. Comment ne pas craquer et acheter une cartouche ?

LES MASTERS SEGA

CETTE FOIS, C'EST PARTI !

Les Masters Sega ont débuté le 24 octobre et vous qui lisez ces lignes, sachez qu'ils passeront obligatoirement par un centre commercial proche de chez vous. En quoi consistent les Masters ? Il s'agit d'une tournée organisée par Sega France, qui sillonne le pays pour porter la bonne parole des jeux vidéo Sega. Pour leur troisième édition, les Masters Sega, dans leur tournée d'hiver, ont mis sur pieds des stands au look "high-tech", très modernes. Quatre équipes d'animation vont visiter 25 centres commerciaux, et elles vont y animer des espaces de 30 mètres carrés dans leurs allées, chacun de ces pôles d'animation étant équipé de 10 consoles et téléviseurs, plus un écran géant. On trouvera trois animateurs par stand, dont un au micro pour commenter les concours. Les hits de Sega et les dernières nouveautés seront lancés sur des consoles en accès libres. Les habitués du monde Sega pourront ainsi découvrir de nouveaux titres et les néophytes feront connaissance avec cet univers magique ! Les consoles seront disposées en modules (cinq modules de deux consoles) et les compétitions seront retransmises sur l'écran géant. 25 à 30 de ces compétitions seront organisées par jour, dont 3 à 4 "Méga Compétitions". Ces concours de scores se feront sur des jeux de sport et devront, si possible, mettre en compétition des binômes comprenant un enfant et un adulte. Des cadeaux seront remis à la fin de chaque compétition et une grande finale sera organisée le samedi après-midi.

LES MASTERS SE DéROULERONT DU MARDI AU SAMEDI SUR LES JEUX SUIVANTS

MEGADRIVE
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT
NHLPA HOCKEY 93
MASTER SYSTEM
WIMBLEDON TENNIS

VENEZ NOMBREUX POUR GAGNER DES COFFRETS DE PIN'S, DES CARTES CINéMA UGC, DES MEGAFORCE, DES DIPLOMES DE MAITRE SEGA, DES AUTOCOLLANTS, ETC., ET SURTOUT : POUR JOUER !
CHERCHEZ VOTRE CENTRE COMMERCIAL ET FONCEZ AUX MASTERS 92 !

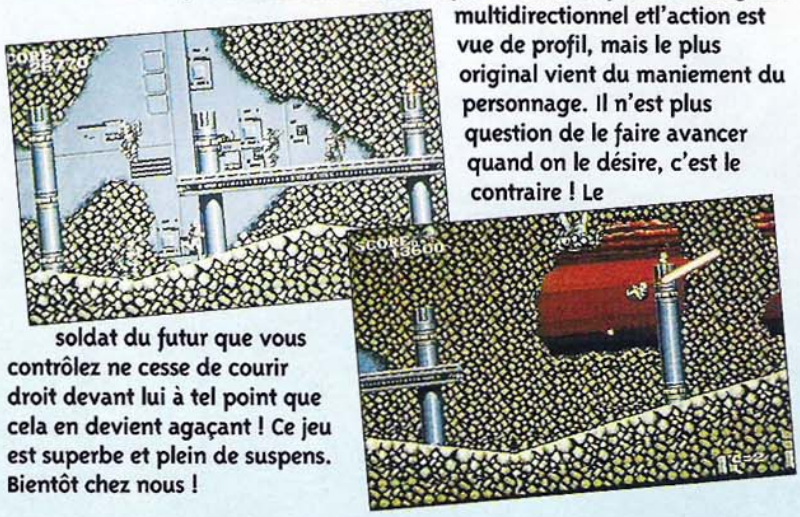
10-14 NOVEMBRE	BELLE EPINE	THIAIS	94
	ITALIE II	PARIS	75
	TOISON D'OR	DIJON	21
	VALENTINE	MARSEILLE	13
17-21 NOVEMBRE	EVRY II	EVRY	91
	SAINT SEVER	ROUEN	76
	SAINT SEBASTIEN	NANCY	54
	MAYOL	TOULON	83
24-28 NOVEMBRE	CRETEIL SOLEIL	CRETEIL	94
	COLOMBIA	RENNES	35
	PLACE DES HALLES	STRASBOURG	67
	LABEGE II	LABEGE	31
1-5 DÉCEMBRE	3 Moulins	ISSY LES MOULINEAUX	92
	ATLANTIS	SAINT HERBLAIN	44
	SAINT QUENTIN	ST QUENTIN EN Y.	78
	MERIADECK	BORDEAUX	33
8-12 DÉCEMBRE	Art de Vivre	ORGEVAL	78
	MAYENNE	LAVAL	53
	Grande Porte	PARIS	75
	MERIGNAC SOLEIL	MERIGNAC	33

VENEZ NOMBREUX ET, SURTOUT, ENTRAINEZ-VOUS !

MEGA NEWS

ATOMIC RUNNER : IL COURT, IL COURT !

DATA EAST vient de convertir un succès d'arcade répondant au doux nom de Chelnov sur la Megadrive japonaise. Son nom sur console est Atomic Runner et consiste en un jeu d'action mi-shoot'm up, mi-beat'm up. Le scrolling est multidirectionnel etl'action est vue de profil, mais le plus original vient du maniement du personnage. Il n'est plus question de le faire avancer quand on le désire, c'est le contraire ! Le soldat du futur que vous contrôlez ne cesse de courir droit devant lui à tel point que cela en devient agaçant ! Ce jeu est superbe et plein de suspens. Bientôt chez nous !



LES JAPONAIS SONT TOUJOURS PLUS FOUS, LE RETOUR !

Suite à l'article du numéro précédent sur la mode Sonic dans le monde, et la boisson "Sonic Fizz" au Japon, vous avez été nombreux à me demander d'autres détails croustillants qui font des japonais des désaxés du "merchandising" et du jeu vidéo. Notre rédacteur en chef ayant été au Japon, il nous a ramené des articles toujours plus fous et plus nombreux, tous basés sur le personnage Sonic. On peut donc trouver des trousses, des crayons, des couverts, des éventails, des cartes à jouer, des tasses, des chewing-gums, des boîtes de toutes sortes, des BD, et tout cela au nom du plus célèbre de tous les personnages de jeux vidéo : Sonic, THE King ! Une véritable consécration, qui correspond évidemment à la sortie de Sonic 2 sur Megadrive, Master System II et Game Gear !

SIDE POCKET : LE PREMIER BILLARD SUR MEGADRIVE

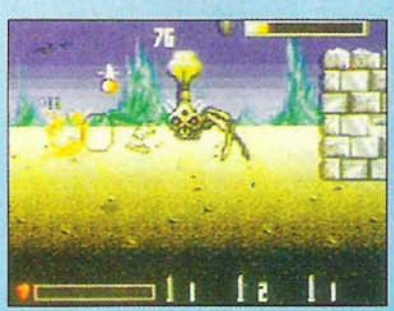
DATA EAST a été bien inspiré en développant Side Pocket, une simulation de billard américain sur Megadrive japonaise. Plusieurs villes vous attendent, avec un défi dans chacune d'elles. Une superbe créature en image digitalisée vous attend aussi dans chaque club de billard. En vue de dessus, vous pouvez visualiser les lignes virtuelles représentant la trajectoire de la boule. Quand la géométrie sert enfin pour les loisirs... Bientôt chez nous !

KING SALMON : LA PECHE AU SAUMON SUR MEGADRIVE

HOT.B propose en ce moment à tous les japonais de pêcher le saumon sans avoir besoin de sortir de chez soi. Il fallait être japonais pour inventer un jeu sur la pêche au saumon, ou alors complètement givré ! Alors voilà, une simulation de pêche avec tous les détails et toutes les possibilités est maintenant disponible sur Megadrive, avis aux amateurs ! Peut-être bientôt chez nous...

DEATH DUEL : PAN, T'ES MORT !

RAZORSOFT ne fait pas dans la dentelle avec ce jeu Megadrive qui est sorti aux Etats-Unis, puisqu'il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge sans jamais respirer ! Si, si, c'est possible car c'est aussi le seul moyen de s'en tirer vivant dans ce monde du 22ème siècle. Le jeu se déroule en 3D comme si vous participiez à l'action directement. Les ennemis défilent et vous pouvez jouer à deux en mode duel. L'écran est alors divisé en deux, chacun donnant la vue d'un des joueurs, super violent ! Bientôt chez nous ?...



CHASE HQ, L'ARCADE !

Possesseurs de Megadrive, soyez heureux ! Alors que ceux qui possèdent une Game Gear ou une Master System pouvaient déjà jouer depuis longtemps au hit d'arcade Chase HQ, les "Megadraviens" se lamentaient en priant le dieu des jeux vidéo (celui qui est au-dessus de Maître Sega !) pour que l'on voit un jour une version Megadrive de ce jeu dément. Il semblerait qu'ils aient été entendus puisque Chase HQ sort au Japon sur Megadrive. Le jeu reprend toutes les phases du jeu original qui, je vous le rappelle, consiste en une course de voitures en 3D avec carambolages à la clef. Bientôt chez nous !

SUPER HIGH IMPACT : POUR LES GROS BALAISES !

Arena sort une nouvelle simulation de football américain aux Etats-Unis, une de plus ! Pas vraiment en fait, puisqu'il s'agit d'un jeu de foot américain beaucoup plus axé sur l'arcade et l'éclate que sur la simulation comme dans John Madden ou Joe Montana. Ici, les règles sont respectées (on retrouve les tactiques habituelles) mais il n'est pas rare d'en venir aux mains directement dans le jeu. L'action est vue des tribunes latérales et ça va très vite, et très fort ! Un jeu pour tous les tendres ! Bientôt chez nous...

SUPERMAN ARRIVE !

Le super héros qui manquait au tableau de chasse de la Megadrive et de la Master System arrive enfin dans le monde déjà bien rempli des jeux Sega. Alors que la version Megadrive est terminée, Virgin annonce une version Master System qui reprendra les niveaux de sa grande sœur. On s'attend à de l'action pure, comme celle que Superman a toujours su insuffler dans ses films.

LES DERNIERES SORTIES

	Genre	Difficulté	ND
MEGADRIVE			
Alien 3	Action	1	1
The Simpson's	Action	3	1
Warriors of the Eternal Sun	Rôle	3	1
Bulls vs Lakers	Sports	2	2
Evander Holyfield's R.D.B.	Sports	2	2
Pacmania	Action	1	1
Hard Drivin'	Sports	3	1
Dragon's Fury	Action	1	1
Splatter House II	Action	2	1
Back to the Future III	Action	2	1
Team USA Basket	Sports	2	2
Galahad	Action	1	1
Aquatic Games	Sports	2	4
Greendog	Action	3	1
NHLPA Hockey'93	Sports	2	2
MASTER SYSTEM			
The Simpson's	Action	3	1
Tom & Jerry	Action	2	1
Marble Madness	Action	2	1
Prince of Persia	Action	3	1
S.C.I.	Action	2	1
Trivial Pursuit	Réflexion	3	6
GAME GEAR			
Ayrton Senna's S.M.GPII	Sports	3	2
Spiderman	Action	3	1
Wimbledon	Sports	2	2
Marble Madness	Action	2	1
Paperboy	Action	2	1
Popils	Réflexion	2	1
Aerial Assault	Combat	2	2
Chuck Rock	Action	3	1

Légendes :

Action Combat Réflexion Rôle Sports

ND ; Nombre de joueurs

SEGA ROI DE L'ARCADE

Le succès remporté par la Master System et la Megadrive ne doit pas nous faire oublier que Sega est depuis longtemps le roi de l'arcade. Dans ce domaine où la concurrence est particulièrement rude, Sega est toujours parvenu à conserver sa position de leader grâce à de constantes innovations techniques. En effet, les créations de Sega sont particulièrement spectaculaires et de grands hits comme Outrun, Thunderblade, Rad Mobile ou Super Monaco GP ont rarement été égalés. Le succès des consoles n'a en rien ralenti les activités de Sega dans le domaine de l'arcade, du reste le département Arcade est totalement indépendant des autres activités de la firme.

En France, on ne se rend pas toujours compte de l'importance de ce secteur arcade. Non seulement Sega réalise les hits d'arcade que nous connaissons tous, ainsi que les machines souvent très sophistiquées qui les accompagnent, mais Sega exploite également de très nombreuses salles d'arcade au Japon (plus de deux cents !). En fait, il ne s'agit pas de salles d'arcade comme celles que l'on trouve en France, mais de centres de loisirs. Le concept de ces centres est très différent de celui des salles d'arcade traditionnelles ; ce sont de larges espaces très clairs dans lesquels les japonais viennent jouer en famille. Dans les centres de loisirs Sega, il y a même des jeux spécialement conçus pour les tout petits et l'ambiance est beaucoup plus décontractée que chez nous.

Indépendamment des jeux d'arcade traditionnels, Sega vient de réaliser quelques machines aussi impressionnantes que révolutionnaires, dont certaines sont beaucoup trop importantes pour les salles d'arcade françaises. Mais peut-être découvrirons-nous un jour ces fantastiques machines dans le cadre de grands centres de loisirs comme Euro-Disney. Faisons un petit tour d'horizon des dernières nouveautés en ce domaine.

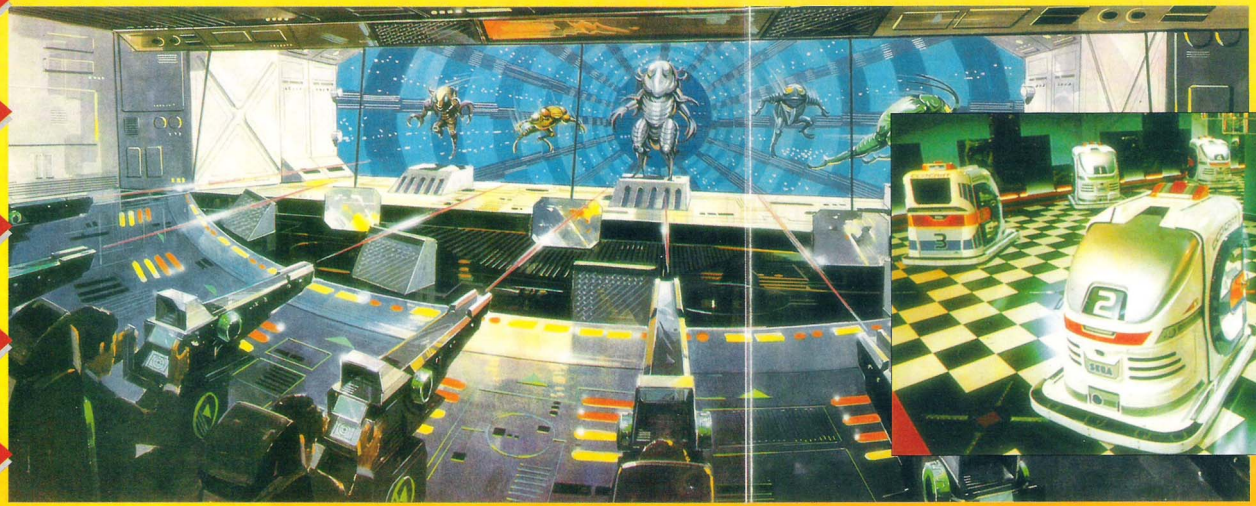
Le R-60 dans une salle d'arcade SEGA au Japon

R-360

Cette machine extraordinaire vous en fera voir de toutes les couleurs ! Le R-360 est une énorme boule dans laquelle un siège et des commandes d'avion sont disposés face à un écran. Le jeu qui tourne actuellement dans cette machine est une version de G-Loc, spécialement remaniée pour la circonstance. Vous entrez dans cette machine, vous vous installez dans le siège sans oublier d'attacher votre ceinture de sécurité (sinon c'est la catastrophe garantie) et c'est parti ! Sur l'écran, votre avion décolle d'un porte-avions et dès que vous manœuvrez les commandes, votre appareil se lance dans des loopings à vous couper le souffle... et vous vous retrouvez la tête en bas. En effet, la boule tourne sur elle-même au gré des mouvements de votre avion sur l'écran et, comme les commandes sont très sensibles, vous n'avez pas fini de tournoyer en tous sens. Le R 360 est une machine qui procure des sensations incroyables, je l'ai essayée et n'ai pas été déçu du voyage, je crois même que je ne m'en suis pas encore remis ! Pour l'instant, la seule salle en France qui dispose de cette fantastique machine se trouve Boulevard Sébastopol, juste à côté du Châtelet, à Paris. Avis aux amateurs de sensations fortes !...

AS-1

Elle ressemble à une camionnette futuriste, capable de transporter huit personnes, mais le pare-brise avant est remplacé par un écran.
Les joueurs s'assoient sur leurs sièges, les portes se ferment et l'action commence. A l'avant, vous voyez un tunnel dans lequel vous foncez à toute allure, tandis que le véhicule est secoué dans tous les sens pour accentuer encore le réalisme du jeu. Chacun des passagers peut tirer sur les monstres qui arrivent dans le tunnel en utilisant les commandes disposées devant chaque siège. Mais ce programme n'est que le premier et ,actuellement, une équipe dirigée par un américain nommé Michael Arias travaille sur un nouveau programme assez extraordinaire. Il s'agit de Metropolice, un programme réalisé en 3D surfaces pleines, qui vous offre une fantastique ballade dans une ville du futur, qui n'est pas sans rappeler le film Blade Runner, et je peux vous dire qu'on ne risque pas d'être déçu du voyage. Voilà un transport en commun qui ne manque pas de punch !



cyber dome

Cet appareil est gigantesque et on ne sait plus si l'on peut encore parler de jeu d'arcade dans ce cas précis. Huit joueurs sont installés sur des sièges disposés derrière d'énormes canons laser, à l'aspect particulièrement impressionnant. Face à ces canons, se trouve un immense écran qui est en fait composé de plusieurs écrans placés côte à côte, sur lequel est représenté le couloir d'un vaisseau spatial. De monstrueux aliens déboulent à toute allure vers vous et il faut les abattre. Ce jeu de tir spectaculaire est particulièrement réaliste et comme dans le cas de l'AS-1, d'autres programmes de jeux seront réalisés pour le même système. Le Cyber Dome a été récemment mis en service dans l'un des plus grands centres de loisirs de Tokyo, mais vu la taille du système, il est hélas peu probable que nous ayons la chance d'en voir un exemplaire dans notre pays avant longtemps.

CCD

Il s'agit d'une variante très intéressante des autos tamponneuses, bien connues des habitués de fêtes foraines. Mais ces voitures sont bien plus sophistiquées que leurs ancêtres et le but du jeu n'est plus simplement de chercher à télescoper les autres véhicules, mais de les détruire en tirant dessus. Chaque véhicule est équipé d'un scanner permettant de localiser la position des ennemis. Nous ne disposons pas encore de tous les détails sur ces machines, car elles en sont encore à l'état de prototype et devraient entrer en service d'ici la fin de l'année au Japon.

TIME TRAVELLER

Sega a réalisé une autre percée technologique en réalisant le premier jeu d'arcade holographique. Time Traveller est un jeu entièrement réalisé avec des acteurs, et dans lequel vous voyagez dans le Temps. Les différentes scènes sont réalisées avec beaucoup de réalisme et, lorsque vous vous déplacez, vous voyez les personnages sous un angle de vue différent, ce qui est assez impressionnant. L'action en elle-même s'apparente à celle des jeux d'arcade laser, comme Dragon's Lair par exemple. Il s'agit d'une succession de scènes dans lesquelles vous devez pousser la manette dans une direction donnée, à un moment précis, sinon c'est la mort ! Il existe plusieurs exemplaires de ce jeu révolutionnaire en France. Allez donc le voir si vous en avez l'occasion, car vous n'aurez jamais rien vu de pareil !

MEGASCORE

ces gars sont plus forts que toi !

Ce mois-ci encore, vous avez été nombreux à nous écrire pour nous faire part de vos Méga scores, mais bon, ce n'est pas encore suffisant pour nous impressionner. Alors, on s'endort sur ses lauriers, on se prend pour la bête des bêtes ? Faudrait pt'êt' voir à vous remuer un petit peu plus ! D'accord, je reconnais que vos scores sont de plus en plus impressionnants, mais ce n'est pas une raison pour que ça s'arrête...
Soyez encore plus nombreux à nous écrire, en joignant toujours une photo de votre humble personne afin que tous nos chers lecteurs connaissent enfin le vrai visage des forcenés que vous êtes, ainsi qu'un mini CV, histoire de savoir qui vous êtes vraiment...

MASTER SYSTEM

Sonic 916300
Angélique ALLIER
Lamorlaye (60)
Ah, Angélique, quel nom de rêve ! Mais pour une fois que la gent féminine est présente dans ces scores majoritairement masculins, nous n'avons pas de photo !? Quel dommage...

Entre Angélique et moi (et c'est Angélique qui le dit), c'est presque une histoire d'amour... Ainsi, même si elle trouve Astérix "amusant", apparemment rien ne saurait égaler Sonic... Merci Angélique de me porter ainsi aux nues et "de me caresser dans le sens des épines" (sic), sois assurée que tes différentes questions ont été transmises à qui de droit.

Bubble Bobble 27010640
Baptiste CORDEIL
Crest (26)
Un score à faire péter la baraque... Dis-moi, Baptiste tu avais mangé du dragon, ce jour-là !?...

Baptiste avait déjà défrayé notre chronique le mois dernier, et sur de nombreux titres. Il réitère, et là, ça devient carrément démentiel. Dis donc, Baptiste, il va se poser un problème bientôt : si les surdoués commencent à battre leurs propres records, et dans de telles proportions, les autres vont finalement être totalement dégoûtés... Quelle leçon ! Mais à propos de leçon, je constate que tu gardes bien la tête sur les épaules : bravo pour tes résultats à l'école, cela prouve que l'on peut être un forcené du jeu vidéo sans pour autant délaisser le travail scolaire. Et, malicieux, Baptiste termine sa carte postale avec cette remarque sibylline : "Maintenant, je m'entraîne un peu plus que d'habitude"... Qu'est-ce que ça va être !!

Transbot 76300
Yann BODIN
Aincourt (76)
Que la force soit avec toi, fiston !

Yann fait dans le court et le concis : 4 lignes pour tout nous dire, notamment qu'il a 10 ans, qu'il est petit, mais qu'il court presque aussi vite que son maître Sonic... Et de rajouter : "regardez ma tronche !". Eh bien oui, la voilà, ta "tronche", et moi, je la trouve bien sympathique cette petite "bouille" !

Sonic 898100
Thierry COURT
Luzinay (38)
La petite boule n'amasse pas mousse, mais quel score, mes aïeux...

C'est le cas de le dire, pour être court, Thierry est court ! Mais du haut de ses 16 ans, il est clairvoyant et nous explique : "pas de vantardise, c'est à vous de juger, mais ce fameux jour où j'ai fait ce score, j'avais les mains moites !". Bravo Thierry, ta modestie n'en est que plus efficace, c'est effectivement un superbe résultat !

Wonder Boy 216030
David BURLAUD
Montberon (31)
Il était une fois, dans la forêt de Wonder, un jeune Prince du nom de David. Il ne vivait que dans l'espoir de rencontrer sa belle et tendre Princesse...

Plus courte, tu meurs... Je parle évidemment de la lettre de David ! Heureusement qu'il nous met une photo, sinon la grande page blanche utilisée par David aurait été encore plus blanche... Alors, à vous de jouer les enquêteurs : d'après sa trombinette, quel âge a-t-il, en quelle classe est-il, quelles sont ses passions ? Voilà un super-jeu !...

Columns 3287970
Thomas DELNESSE
Leforest (62)
Joyaux et rubis... Or et argent, telle est la devise du Dieu Columns, n'est-ce pas, Thomas !

Thomas a 13 ans et possède deux consoles : la Mega Drive et la Master System, cette dernière lui ayant servi à réaliser le score cité sur Columns. Il joue donc énormément ("le plus souvent possible") et a un penchant marqué pour les jeux d'action. "Vieux routier", il l'est déjà, puisque désormais il arrive à finir la plupart de ses nouveaux jeux en trois jours ! Mais il n'en est pas pour autant blasé...

Power Strike 5006430
Cyril JOUSSET
Merschers/Gironde
Etablir un score aussi élevé à un shoot'm up n'est pas à la portée du premier venu. Bravo Cyril, surtout que Power Strike est loin d'être facile.

Cyril a 12 ans, habite en Charente Maritime, possède une Master System et s'il aime bien y jouer, il aime tout autant le football. Bon équilibre, Cyril, prends garde simplement à ne pas prendre le terrain de foot pour un shoot'm up, tes partenaires du ballon rond n'apprécieraient guère...

Transbot 1340160
Lionel BEAU
Melyven (29)
Bah ! Bah ! Bah ! Il dort avec, ou quoi ?

Quel BEAU... nom ! Ah, celle-là, on a dû le la faire souvent, cher Lionel, mais il faut dire qu'elle est tentante... Lionel a 16 ans et il est en seconde. Il traite sa Master System comme une véritable compagne, mais il nous dit également que ses passions sont les voitures et... les filles ! Le plus rigolo, tout de même, c'est l'histoire même de son mégascore : c'est piqué au vif par un pari de son copain, qui lui affirmait qu'il ne serait pas capable de battre un record cité dans notre numéro de septembre, que Lionel s'est jeté dans Transbot... et voilà le résultat, 3 jours et 1h30 plus tard ! Avec humour, il termine sa lettre par cette simple question : "au fait, y a-t-il une fin à Transbot ?"...

GAME GEAR

Donald Duck 407000
Christophe Meyer
Marssac (81)
Difficile de faire mieux... Pourtant, un jour ou l'autre...

Sonic 695000
Christophe Meyer
Marssac (81)
Encore le petit Christophe... Il n'a pas fini de nous étonner.

Eh oui, pas moins de deux scores pour Christophe, qui semble très organisé dans son plaisir ludique. Il possède déjà une Master System et une Game Gear, espère avoir un jour prochain une Mega Drive (sans aucun doute

LES NEWS DE SCHMURZ SONT LES PLUS BELLES (*NEWS)

LES TESTS DE SCHMURZ SONT LES PLUS PRECIS (*IDX)

LES REPONSES DE SCHMURZ SONT LES PLUS COMPLETES (*RED)

LES ASTUCES DE SCHMURZ SONT LES PLUS SYMPAS (*AST)

LES FICHES DE SCHMURZ SONT LES PLUS TECHNIQUES (*FICH)

LES ANNONCES DE SCHMURZ SONT LES PLUS PETITES (*PA)

LES CONVERSATIONS DE SCHMURZ SONT LES PLUS INTERESSANTES (*DIA)

LES CADEAUX DE SCHMURZ SONT LES PLUS GROS (*JEUX)

3615 MEGAFORCE

LE SERVEUR DE LA PLUS PRETENTIEUSE DES MASCOTTES

pour réaliser tout autant de mégascores...), et il cumule, c'est le cas de le dire, plus de 5 scores importants dont nous extrayons deux exemples. Christophe a 12 ans, et il nous affirme qu'il finit tous ses jeux. Eh bien, au moins, il en profite, et ça, c'est plus fort que tout !

Fantasy Zone 692000
Rodolphe
Condé/Beuvron
Fantasy, fantasy... Est-ce que j'ai une tête de Fantasy ? Ben, oui !

Rodolphe est en 4ème, il a 13 ans et possède une Game Gear. Plus tard, il pense qu'il va s'acheter une Mega Drive... En attendant, lui aussi cumule quelques scores impressionnants, sur Columns, Shinobi, G-Loc... avec notamment 100% de réussite en mission sur ce dernier. Il jure, il jure, mais alors sur sa tête, il jure sur sa tête qu'il a bien réalisé ses scores... et quand on voit sa tête, comment pourrait-on en douter !?

Sonic 637270
Olivier BOURGES
Rueil-Malmaison (92)
Mega boule, mega vitesse, mega score ! Pas mal, Olivier...

Olivier a 14 ans, et deux consoles. La Mega Drive avec 4 jeux (dont Sonic) et la Game Gear avec 5 autres. Il est cette année en 3ème, et il pratique le basket ball ainsi que le tennis de table. Il ne nous a pas mis de photo de son chat, mais ce dernier fait partie intégrante de la famille, c'est certain. Quant à sa photo à lui, d'après ses commentaires, ne vous inquiétez pas, c'est bien lui, il vient juste de changer de lunettes !...

MEGA DRIVE

Quack Shot 3017000
Cyril PANTENIER
Pinterville (27)
Pan dans l'œil, c'est clair, non ?

Et pan, sa trombine pour la deuxième fois dans Megaforce. Quel succès ! D'ailleurs, la rançon du succès, c'est qu'il semble avoir déjà un peu "blasé" notre ami Cyril, qui s'avoue un peu en peine d'inspiration pour nos petites "cartes de visite" des Mégascores... Comme il sent qu'il a fait quand même un très gros score, et qu'il risque de "repasser" dans Megaforce, il a tout de même fait l'effort : "J'ai 15 ans, je suis en 3ème, je suis un passionné de jeux vidéo, j'ai une Mega Drive et une Master System, j'envisage d'acheter le Mega-CD et... j'espère paraître dans votre superextramegagénial magazine qu'est Megaforce" ! Merci Cyril, le succès est réciproque !

A.S.SUPER MONACO GP 2 160 Pts
Au conducteur inconnu...
Virage, dérapage et hop dans le fossé... Heu, j'plaisante...

Notre ami vit très vite... Il vit sans doute comme il conduit, et il a été

tellement rapide sur le coup du Megascore qu'il en a oublié son nom, son prénom, bref, où il habite... et nous n'en savons pas plus. Par contre, il devait être tout juste sous le coup de la compétition et de l'excitation qu'elle provoque, car tout en étant un fan d'Ayrton, il reconnaît que ce dernier ne lui "résiste pas"... Notre ami est en 3ème, il adore les simulations de sport, il est premier partout (à cette vitesse, on veut bien le croire, il va finir par griller tout le monde), et la Mega Drive est vraiment sa console préférée. Donc, avis aux enquêteurs en herbe, ce dangereux conducteur en herbe est recherché par toutes les polices de la route, et toute ressemblance avec lui-même ne serait que pure coïncidence...

Alien Storm 100 points
Olivier SACAL
St André de Cubzac (33)
Eh les Aliens ! Vous avez trouvé votre maître, avec Olivier, on dirait...

Olivier doit manquer de papier... ou alors, c'est tupiquement le petit mot que l'on écrit sur le coin de la table de classe, pendant le cours où l'on s'ennuie un peu... Contrairement à d'autres qui nous envoient une grande page blanche avec presque rien, Olivier "optimise", comme on dit, son bout de cahier, et il nous dit beaucoup de choses. Il a 13 ans, il adore le foot, le ping-pong, et tout en espérant figurer dans les Megascores de ce mois (c'est chose faite, Olivier, tu as remarqué ?!), il s'est fixé un nouvel objectif : bientôt, un super score sur Shinobi !

Sonic 390390
Damien URION
What's your name ? Damien ! Et non James, qui est l'autre Megascore que nous annonce Damien...

Damien a 12 ans. Il n'est pas très prolixe, sur la gentille lettre qu'il nous envoie, mais on comprend vite que sa Mega Drive représente beaucoup pour lui, et que même avec seulement 2 jeux (Sonic et James Pond), Damien prend son pied. Mais il a terminé Sonic en trois semaines, et à ce rythme-là, il va falloir renouveler rapidement la logithèque !... De toutes façons, pour Damien, tout est super : les jeux sont super, la Mega Drive est super, Sega c'est super, eh bien nous, on le trouve aussi super !

Out Run 40898800
Stéphane DESCHAMPS
Aubervilliers (93)
Si Stéphane roule autant qu'il fait de points à Out Run, ses voitures ne vont pas tenir le choc très longtemps...

Ouf, quel score... Mais Stéphane nous donne tout de suite la vraie raison d'un tel succès : heureusement que la "Segaforce" était avec lui ! Stéphane a 15 ans, il est en

Seconde, pratique également la boxe française et ADORE (c'est son mot) les jeux vidéo. Et comme il transmet toutes ses amitiés à Maître Sega et à toute l'équipe, eh bien nous lui renvoyons le bonjour et les encouragements de tout le monde ici !

Moon Walker 50850
Jean-Noël SION
Et tu "danses, danses, danses" avec Moon Walker...

Jean-Noël annonce de suite la couleur : son vrai surnom, c'est Sonic 3 ! Il aime bien parler de lui, et nous, on aime bien que nos Mégaforceurs parlent d'eux-mêmes. Jean-Noël a 11 ans, il est en 6ème, et pratique le foot, tout en étant avant tout un vrai fan de Megaforce. Sur sa Megadrive, il possède 5 jeux en plus de Moon Walker, il a terminé Altered Beast, World Cup Italia 90, Pit-Fighter, Golden Axe II. Il n'a cependant pas encore terminé Moon Walker, et en nous quittant, nous annonce qu'il s'attaque à la fin de Fatal Labyrinthe. Attention de ne pas te perdre, Jean-Noël !...

SUPER Monaco GP 4720 Pts
Julien PAPIN
La Chapelle St Aubin (72)
Faut pas nous en vouloir, mais c'était si facile : alors mon p'tit gars, on préfère la F1 au football ?!...

Avec un nom pareil, effectivement, on s'étonne de ta vocation... Mais apparemment, celle-ci semble être très claire, et Julien, s'il ne dévie pas en chemin, veut devenir pilote, carrément, car il adore le sport automobile. Il a 13 ans et aime également le basket-ball, mais conduire semble constituer sa seule véritable passion. Alors Julien, quand est-ce que tu t'attaques à la version II, pour te mesurer au "Grand parmi les Grands" ?...

Olympic Gold 343 Pts
C. ARGIBAY / R. Bachelard
Tours (37)
Rien qu'en épreuve natation, c'est qu'ils sont vraiment très forts, les chérubins de nos jours...

Ah, l'union fait la force, et ce vieil adage est encore vérifié ici par Camilo et Romain. De plus, en sport, rien de tel que l'émulation... Mais nos deux compères ne nous envoient que la photo de Romain, qui a 11 ans, est en classe de 5ème, aime la natation, le tennis, et bien sûr et surtout les jeux sur console. Dommage pour Camilo dont on ne connaîtra pas la frimousse, mais bravo à tous les deux pour leurs excellents résultats sportifs ! On notera tout de même les 157 points en national, les 9.93s au 100m, et les 343 points en plongeon, le tout sans "turbo" !...

PIXISOFT
LES JEUX D'ENFER !
CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!!
100F MEGADRIVE, SUPER-NINTENDO, SUPER NES
80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Vous pouvez échanger votre jeu avec notice et boite contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il faut ajouter la différence.

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

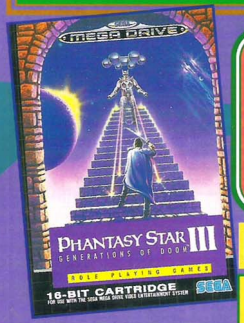
BON de COMMANDE à retourner à **PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02**

Nom:..... Téléphone:.....
Adresse:.....

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque - Mandat - Contre-rembours. (+ 30F)	Modèle de console: envoi sous 48 h + frais de port: 20F/jeu . 80F/console		ECHANGE 100F / 80F par jeu... TOTAL:	
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			

PHANTASY STAR III

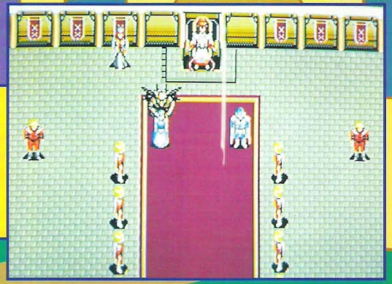
MEGADRIVE



Décidément, on n'a pas encore fini de parler de la saga des "Phantasy Star". Voici la solution complète... enfin presque, car vous n'aurez ici qu'une aventure, sur les trois réellement disponibles (bout à bout). Remarquez, cette dernière se révèle des plus passionnantes (tout comme les autres, d'ailleurs !), alors amusez-vous bien.

PREMIÈRE GÉNÉRATION

Lorsque l'aventure commence, vous êtes le prince Rhys du pays de Landen. Entrez dans le château, allez en haut et prenez le premier corridor sur votre gauche.



Là, la tendre princesse Maia vous attend pour vous épouser (la scène se déroule seule, sans aucune intervention de votre part). Après l'arrivée de votre père, Maia se fait enlever sous vos yeux et vous vous retrouvez prisonnier dans le donjon, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

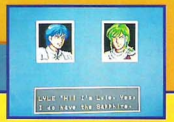
Une fois dans le donjon, ouvrez les trois coffres, vous obtiendrez trois cents Mesetas, un couteau (knife) et le monitor ; le monitor vous servira à vous repérer dans n'importe quelle région (il y en a sept en tout) mais il ne vous indiquera pas les positions des différents lieux à explorer.

Avancez vers la porte, vous y rencontrez Lena qui vous attend pour vous aider à sortir du donjon (elle vous dira aussi qu'elle serait fière de faire partie de votre équipe). Une fois dans la ville, je vous conseille d'acheter courte l'épée "Short Sword "et de revendre le couteau. Maintenant, vous pouvez sortir pour vous faire des niveaux et de l'argent (il est conseillé d'être au niveau cinq ou six).

Une fois que vous avez les niveaux, vous allez au nord et vous verrez Yaata, un petit village de pêcheurs. Dans ce village, vous devez parler à un vieillard qui est situé à l'est vers une fontaine. Ce vieillard vous explique qu'il est le propriétaire d'un bateau et que seul un robot peut le piloter (comme par hasard). Dans ce village, il y a aussi l'armure de chasse "Hunting Armor", achetez-la ainsi que des "Monomates" (c'est de la nourriture). Surtout, n'oubliez pas de sauvegarder votre partie ! Sortez du village puis allez à l'est, prenez le pont et vous voilà à "Ilan", un petit village comme on aimerait en voir plus souvent. Il n'y a rien à acheter ! Seulement, vous allez devoir parler aux villageois. Un d'entre eux vous dira où se cache Mieu : près d'un lac entouré de montagnes.

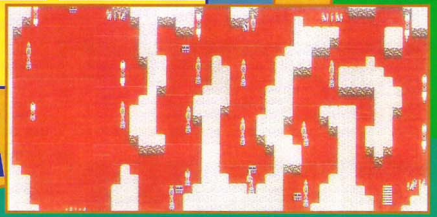
Vous sortez donc du village, passez le pont, allez à l'est, montez un peu, et vous verrez alors les fameuses montagnes et, au milieu de celles-ci, le lac avec Mieu.

Mieu est un robot de combat capable d'utiliser les techniques de régénération ; il manie très bien les armes.
Retournez à Yaata : reparlez au vieillard et cette fois, il vous donnera son bateau. Le bateau vous emmènera sur une île, où il y a une caverne.



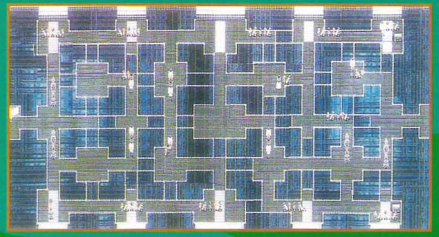
Dans cette caverne, il y a Lyle, qui possède le Saphir. Il vous le donnera car il vous sera d'une très grande utilité. Dès que vous l'avez en votre possession, sortez de la caverne.

ISLAND CAVERN

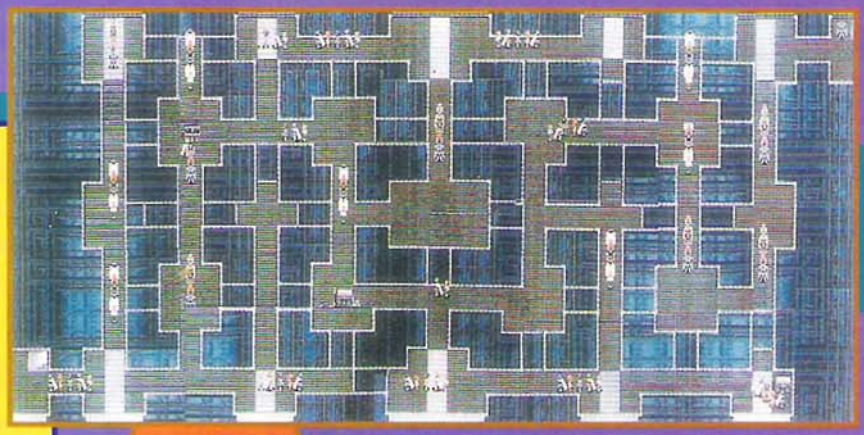


LANDEN-AQUATICA CAVERN

Retournez au village, où l'on vous dira que le Saphir sert à ouvrir un passage... Mais lequel ?! Alors le plus simple, c'est de l'essayer. Vous sortez de Yaata, allez à l'est et vous verrez un passage. Entrez dans celui-ci, il s'avèrera que c'est le bon. Ce passage vous conduira à Aquatica.



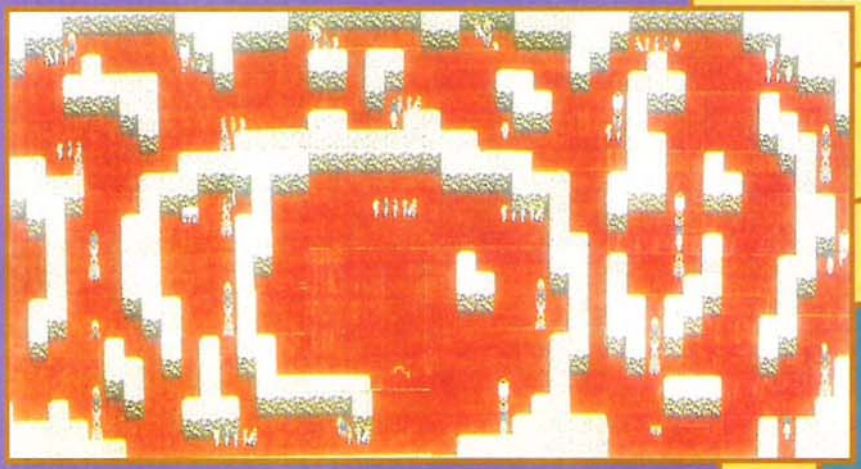
AQUATICA-ARIDIA CAVERN



Aquatica est recouvert de neige, ce qui n'est pas normal car ce monde vit grâce à la pêche. Partez à l'est, et lorsque vous verrez un bateau, descendez et vous finirez par voir Rysel, le village de pêcheurs (dans ce jeu, on aime bien les poissons !). Là, vous allez devoir acheter tout ce qui se fait de mieux. Sortez du village pour aller au sud, traversez le pont puis prenez la direction de l'est pour voir un village en ruines (allez au sud de la première ruine et... surprise !). Vous voilà dans le passage Aquatica-Aridia.

Aridia est un monde aride à cause de son désert. Au centre de ce monde, vous avez Hazatak, un petit village (c'est le seul !), où vous allez acheter une épée d'acier "Steel Sword". Puis vous sortez. En utilisant le monitor, vous apercevez des montagnes à l'ouest, et vous prenez leur direction.

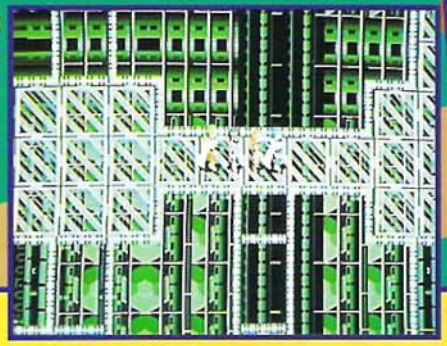
WREN'S CAVERN

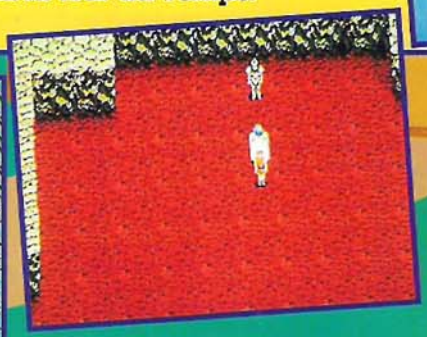


Vous voilà maintenant dans la caverne de Wren.

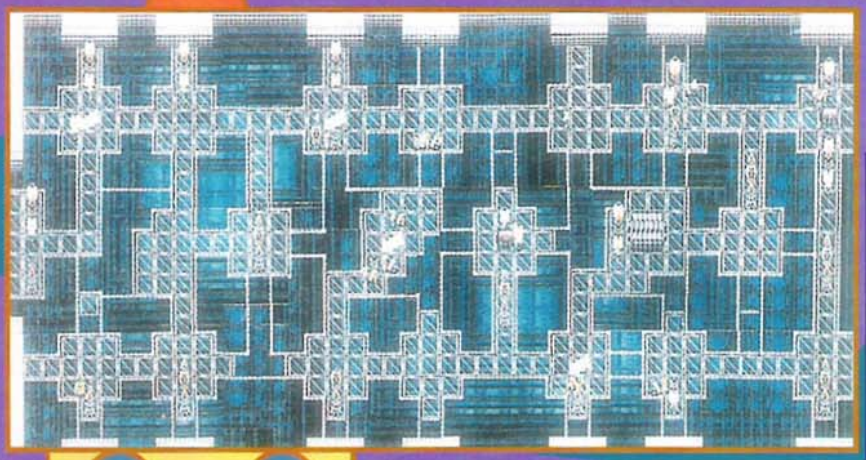
Dans cette caverne, il y a un robot (Wren) doué pour les techniques de combat. C'est le champion des combats car il a été programmé pour ça. Grâce à lui, vous avez accès à la tour du Temps, qui est située à l'est du village. Alors vous sortez de la caverne et prenez la direction du village (n'oubliez pas de sauvegarder votre partie). Pensez à acheter une arme pour Wren. Sortez du village, prenez la direction du nord-est, et vous verrez la tour du Temps.

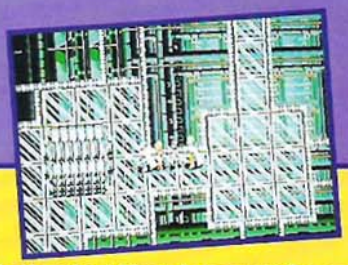
WEATHER CONTROL





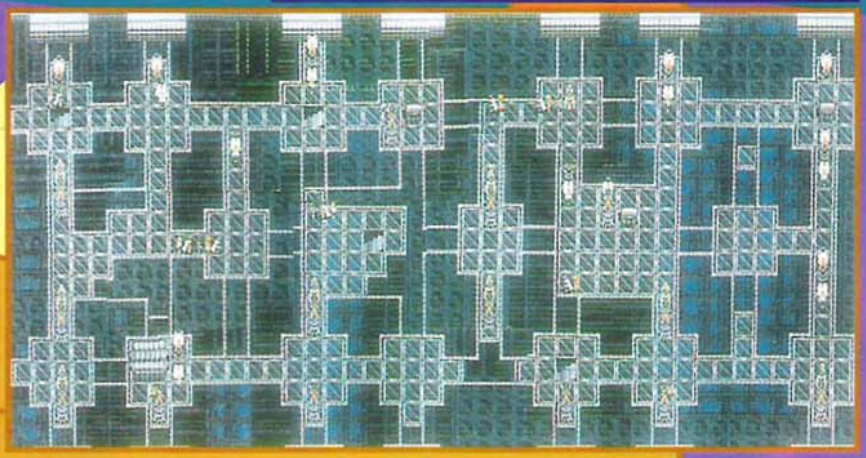
Entrez dans la tour, vous aurez Lyle comme compagnon. Lyle est une personne pacifique, il possède des techniques de défense, c'est une grande surprise pour vous de le voir parmi vous. Il vous dira d'activer le contrôleur du Temps, qui se trouve au 1er niveau.



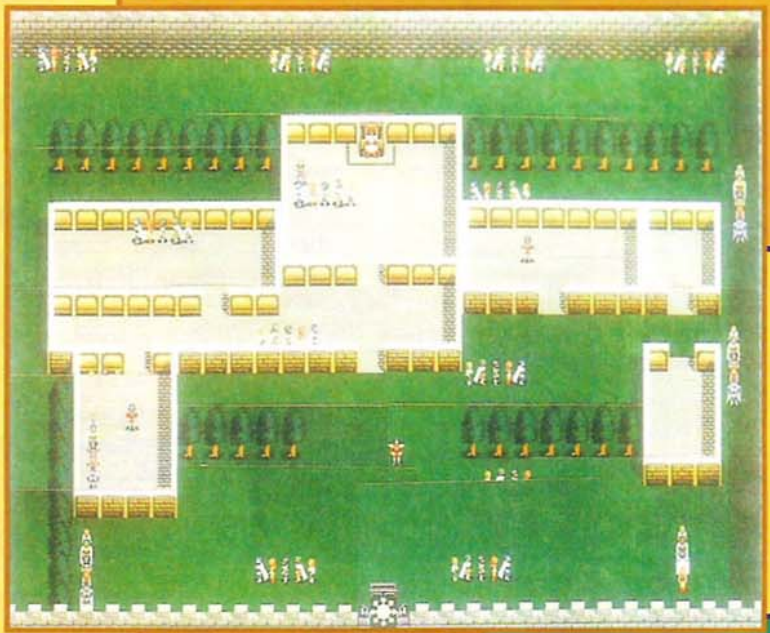


Alors faites-le ! Une fois que le contrôleur est activé, vous sortez de la tour en direction du village, puis reprenez le passage pour Aquatica. Une fois dans ce monde, vous remarquerez que la neige a fondu et que la glace est dégelée. Entrez dans le village (faites une sauvegarde).

SECOND LEVEL



SHUSORAN DUNGEON

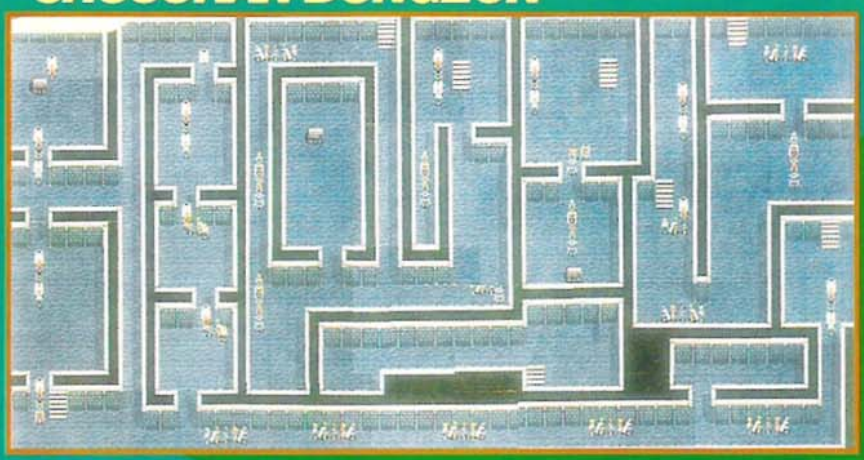


AGOE CASTLE

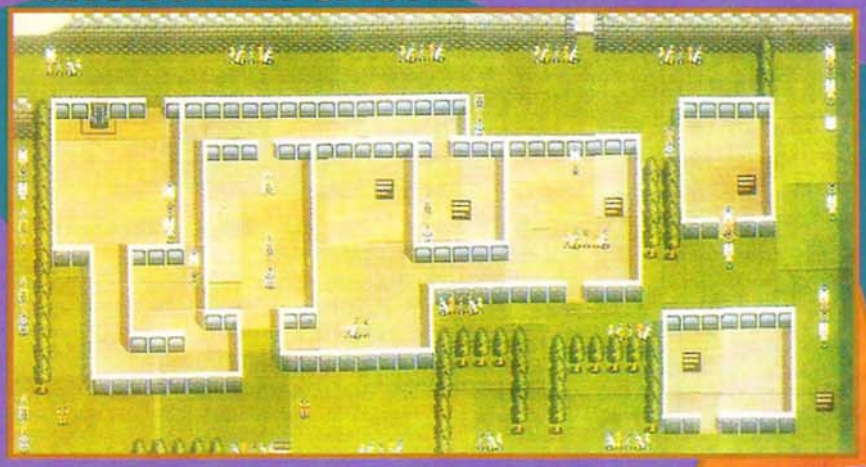
Sortez et prenez le bateau qui vous conduira sur une île. Sur cette île, vous avez deux villes, Agoe et Shusoran. Entrez dans la première (Agoe), parlez au roi puis sortez de la ville et entrez à Shusoran. Dans cette ville, vous allez acheter une épée d'acier (Steel Sword), un "Ceramic Shot", deux griffes d'acier "Steel Claw", et deux "Steel Staff". Voilà pour les achats. Dans cette ville, il y a aussi une fontaine, vous devez entrer dans celle-ci. Cette fontaine est en fait un passage (Dungeon Shusoran), qui donne accès au château.

Dans le château, vous avez Lena qui sera votre dernière compagne mais avant de l'avoir, vous allez devoir vous battre contre Lyle, une sorte de petit test.

SHUSORAN DUNGEON



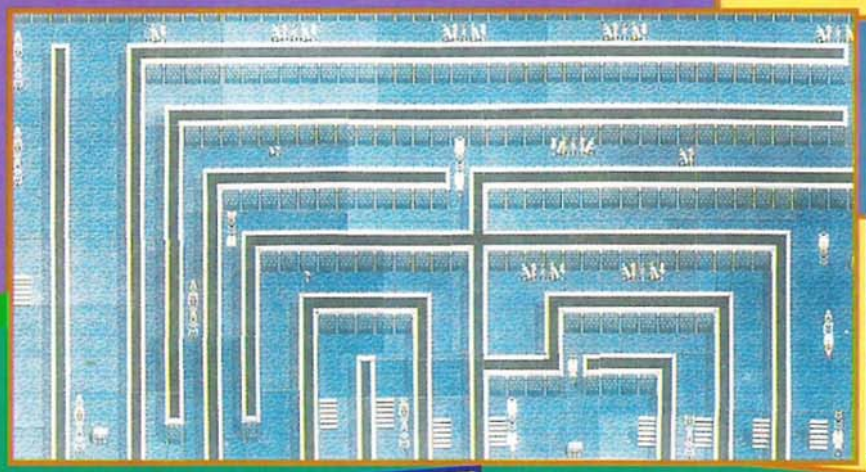
SHUSORAN CASTLE



Lena, c'est la fille qui a aidé Rhys à s'échapper. Elle ne possède pas de technique, mais elle arrive à faire de gros dégâts avec ses couteaux. Sortez du château, reprenez le bateau puis le passage, et retournez à la tour du Temps qui est sur Aridia.

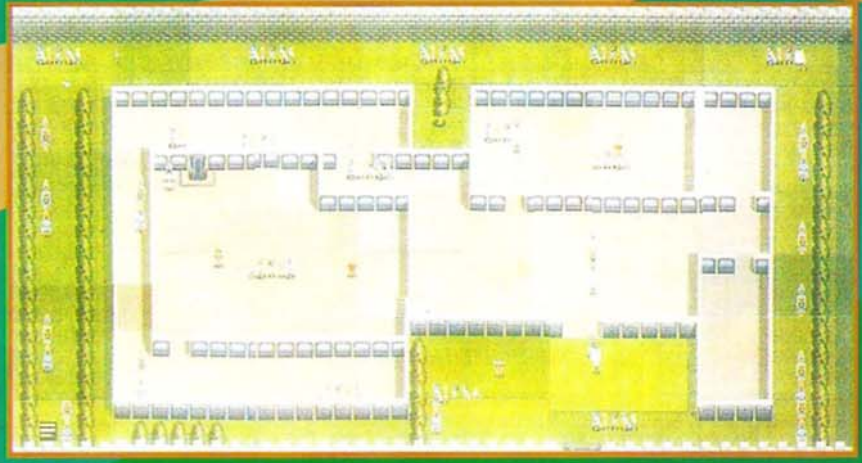
Une fois dans la tour, activez le deuxième contrôleur qui se trouve au 2ème niveau (cette action ne peut se faire qu'en présence de Lena et Lyle, qui possèdent des objets spéciaux tels le "Moon Stone" et le "Moon Tear").
Sortez de la tour, reprenez le passage en direction d'Aquatica. Reprenez le bateau, entrez à Shusoran, puis une fois dans le château, vous allez devoir trouver une autre sortie, et devant vous se dressera alors une porte : elle vous permettra de sortir de l'autre côté du château. Prenez-la. Vous voilà maintenant de l'autre côté de la ville.

CILLE DUNGEON AND CILLE CASTLE



Allez au nord (grâce aux contrôleurs de Temps, une baie sera créée). Prenez la baie et allez au nord. Entrez dans la ville "Cille". Je ne vous conseille pas d'entrer dans les magasins, à moins d'avoir 1 million de Mesetas, une véritable petite fortune.

Dans ce village, vous avez huit fontaines, qui donnent accès au donjon. Parmi ces fontaines, une seule est la bonne : c'est la troisième en partant de la gauche. Ce passage vous conduira au château de Cille.



Une fois dans le château, il vous faut trouver le roi que vous allez devoir combattre. Une fois le roi vaincu —car il ne meurt pas (d'ailleurs, aucun monstre ne meurt, à part bien sûr Madame Tatch... Oh ! pardon, à part Dark Flaz—...

...il vous demandera qui vous voulez épouser. Alors vous choisissez Maia (si vous prenez Lena, ce n'est plus la peine de continuer à lire !) et hop, vous venez d'épouser Maia... Sans perdre un instant, vous avez un enfant et, grâce à lui, vous pouvez entrer dans la deuxième génération

FIN DE LA PREMIÈRE GÉNÉRATION

DEUXIÈME GÉNÉRATION

Vous êtes Ayn, fils de Rhys et de Maia. Vingt ans de paix et de sérénité se sont écoulés mais, subitement, un de vos soldats entre dans le château avec des mauvaises nouvelles : l'armée des robots d'Orakian a envahi le pays (quel malheur !). Votre mission, si vous l'acceptez, sera bien sûr de détruire l'homme qui commande cette armée, ce qui n'est pas évident car les robots vous feront face. Alors vous partez avec vos deux robots les plus fidèles (Wren et Mieu). Ainsi débute votre mission, alors bonne chance, sortez de la ville et entrez dans le château de Shusoran.

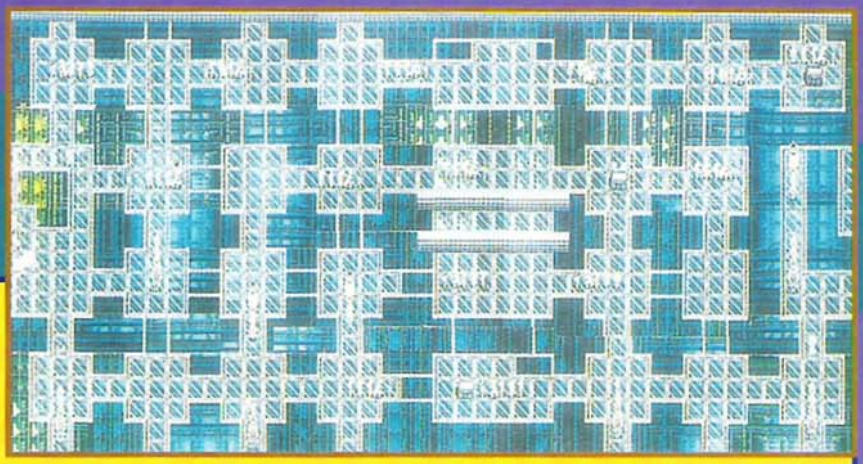
Allez voir Lyle qui attend depuis des années (l'espoir fait vivre...). Il vous dira que le peuple est terrorisé par cette invasion (moi aussi, d'ailleurs), et il vous dira également que son peuple fuit le pays pour une terre moins hostile. Par contre, il regrettera de ne pas pouvoir venir avec vous car il est fatigué. Vous aurez aussi une rencontre avec Théa (la fille de Lyle) qui est très contente de votre visite (peut-être votre future épouse ?).

Sortez de la ville, allez au château d'Agoe. Le roi de ce château est un ami de votre père depuis très longtemps, et il vous expliquera que le pays court un grand danger (ça, on le savait déjà). Vous sortez, puis prenez le bateau en direction de Gysel. Dans cette ville, vous aurez une mauvaise nouvelle : un messager de votre père vous demande de retourner au château avant qu'il ne soit trop tard... Vous reprenez le bateau, retournez au château le plus vite possible, mais malheureusement il est trop tard. Vous seriez arrivé un peu plus tôt, peut-être que... Mais la ville est devenue une ville fantôme et le château aussi. D'ailleurs, toute l'île est déserte, pas une âme qui vive... Ah si, un villageois qui se trouve à Shusoran : ce dernier vous poussera à aller vers Aridia, plus précisément à Hazatack. Une fois dans la ville, vous apprendrez que votre famille s'est réfugiée dans la caverne de Wren. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

WREN'S CAVERN

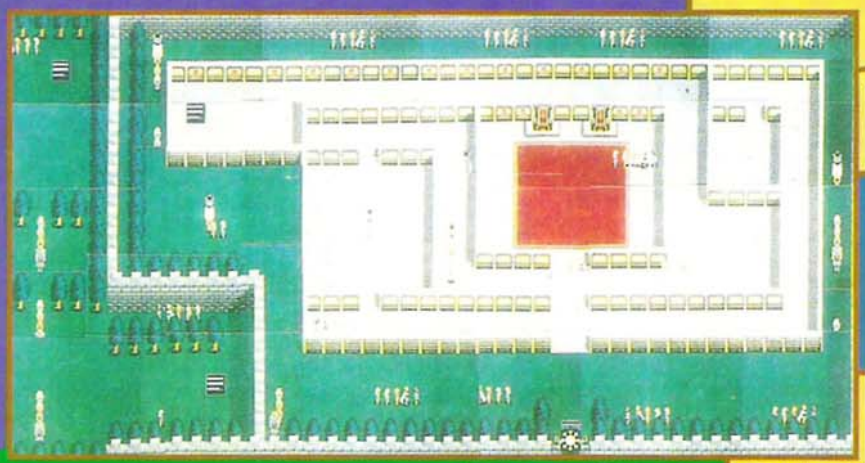
Une fois dans la caverne, Lyle vous remettra la clé de Draconia. Cette clé sert à ouvrir un passage qui est situé à l'est du village.

ARIDIA-DRACONIA CAVERN



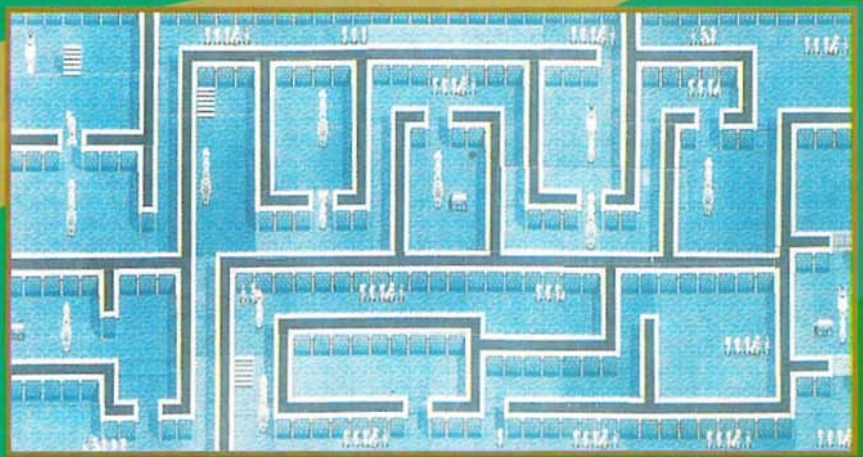
Alors vous prenez votre courage à deux mains et partez en direction du passage Aridia-Draconia (je parle, je parle, mais c'est bien beau tout ça, il faudrait penser à faire des sauvegardes, quelquefois).
Vous voilà à Draconia, vous allez à l'est puis au sud et vous verrez Lensol. Lensol est une ville, avec un château et ses donjons... Vous allez devoir acheter tout ce qui se fait de mieux pour chacun de vos personnages, car vous en aurez besoin : à partir de maintenant, les choses vont se gâter sérieusement. Vous sortez de la ville et vous vous préparez à faire une longue route ; mais en regardant votre monitor, vous vous apercevrez qu'il n'existe qu'un seul passage au nord du pays, et évidemment, vous le prenez.
Vous voilà à Endora (là encore, vous allez devoir acheter les meilleures armes... s'il vous reste suffisamment d'argent, car les armes coûtent plutôt cher !). Dans cette ville, il y a un personnage très important et vous pourrez le rencontrer au nord-ouest de la ville. Celui-ci vous dira qu'il peut ouvrir une porte (quelle porte ?) mais qu'il ne peut malheureusement pas vous accompagner. Cette porte, c'est celle du château de Lensol.

LENSOL CASTLE AND LENSOL DUNGEON



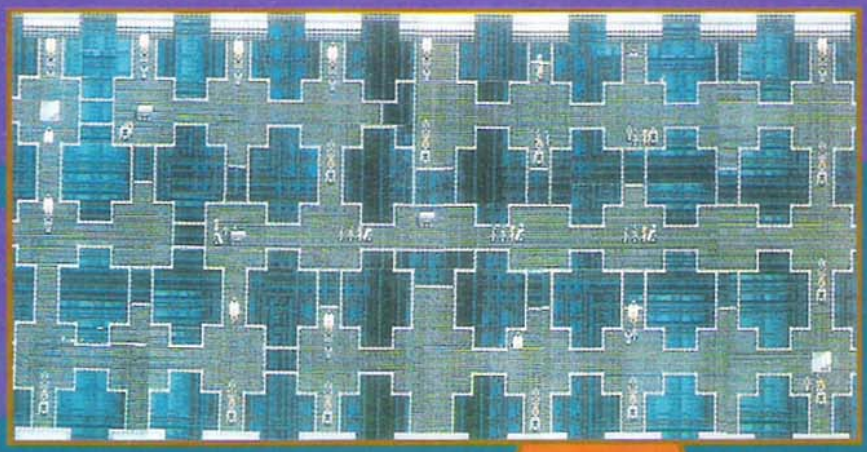
Donc vous y retournez en vitesse. Dans ce château, vous avez un escalier qui donne accès à un donjon et dans ce donjon, il y a Théa.

Théa est la fille de Lyle, elle possède une clef qui vous donne accès à Landen. Cette clé ouvre le passage de Aridia-Landen, situé au nord-ouest. Alors vous retournez en direction d'Aridia puis prenez la direction du passage.



ARIDIA-LANDEN CAVERN

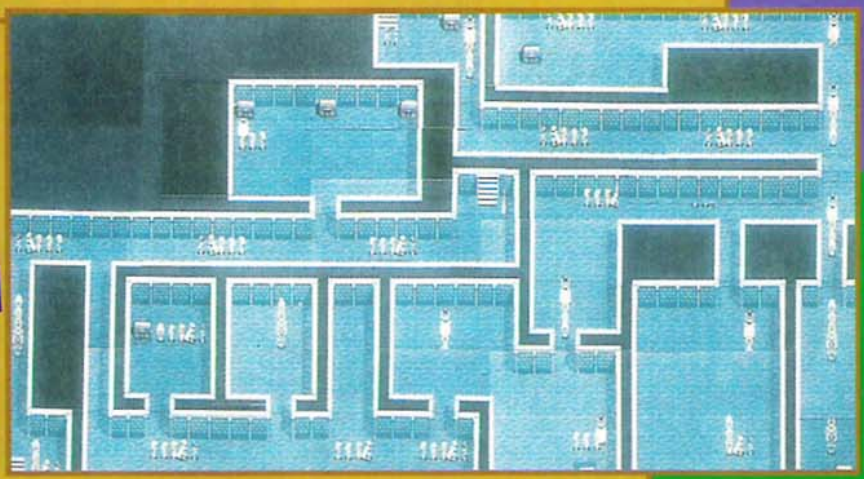
Dans ce passage que vous empruntez, il y a plusieurs coffres. Vous y trouverez des armes, de quoi équiper tout le monde.



Vous voilà à Landen, et en utilisant le monitor, vous prenez la direction du château de votre père, que dis-je, de votre grand-père !

LANDEN DUNGEON

Vous voilà dans la ville, entrez chez le magicien et, ô surprise, vous trouvez un passage...

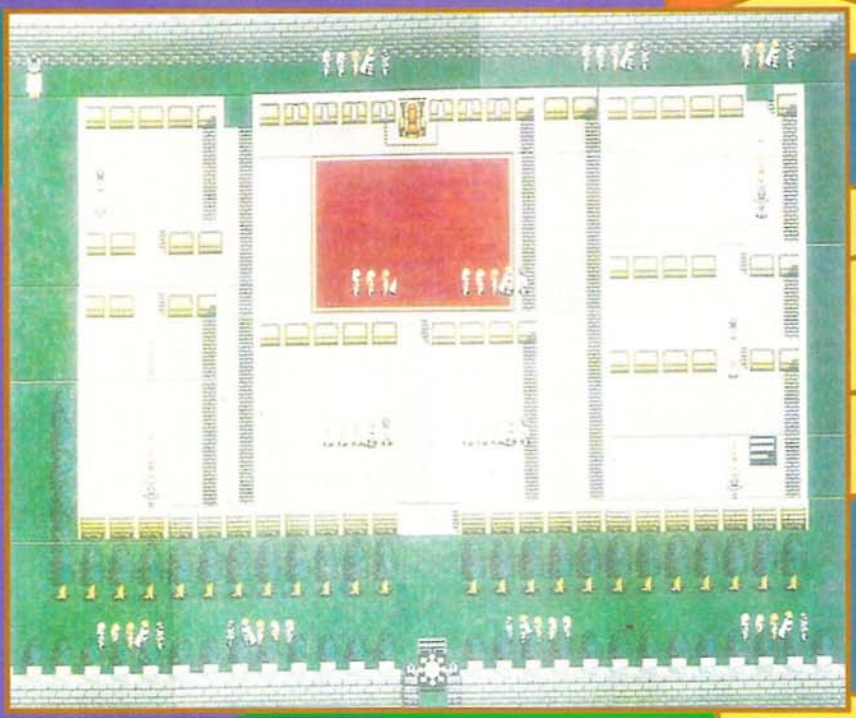


Ce passage donne accès au donjon, où vous allez devoir trouver et combattre Sari. Une fois que Sari est vaincue, elle se soumettra, devenant ainsi votre dernier compagnon. Sari est la fille de Lena, elle ne possède pas de technique particulière mais elle se débrouille très bien dans le maniement des armes. Puis vous sortez du donjon. Faites demi-tour, toujours dans la direction du passage qui vous a permis d'entrer dans ce monde, puis prenez le passage et retournez dans la caverne de Wren.

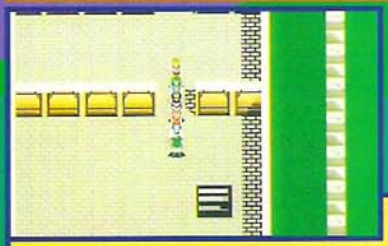
Lyle vous attendra et vous dira d'aller à Draconia sur Lensol, car une légende raconte qu'un dragon permet de traverser la mer pour aller sur l'île interdite. Alors vous retournez à Draconia. Une fois arrivé à Endora, vous prenez la direction de Lensol comme vous l'a dit Lyle, puis vous allez à l'est jusqu'au passage. Empruntez-le, il vous mènera jusqu'au Dragon.

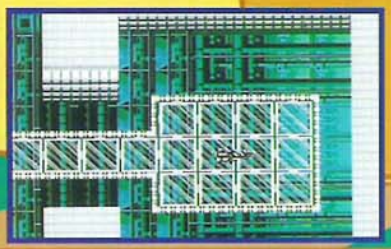
TECHNA DUNGEON AND TECHNA CASTLE

Le dragon vous dit de monter sur son dos afin qu'il puisse vous transporter sur l'autre île. Une fois sur l'autre île, vous vous apercevez que le Dragon n'est autre que le charmant Lyle. Oui, c'est Lyle car il avait le pouvoir de se transformer en un splendide dragon noir mais malheureusement, lors de la métamorphose, Lyle meurt sur le champ (que c'est triste !), et voilà comment prend fin la vie de Lyle.

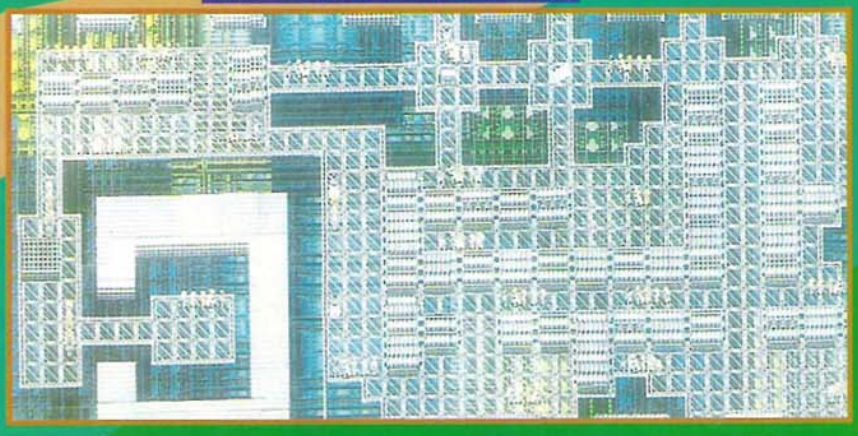


Vous voici arrivé dans la fabuleuse citée de Techna, qui est apparemment une ville tranquille, mais comme bien souvent les apparences peuvent être trompeuses... Il faudra vous attendre à rencontrer quelques difficultés pour pénétrer dans le donjon. Pour cela, empruntez l'escalier mais attention aux pièges !

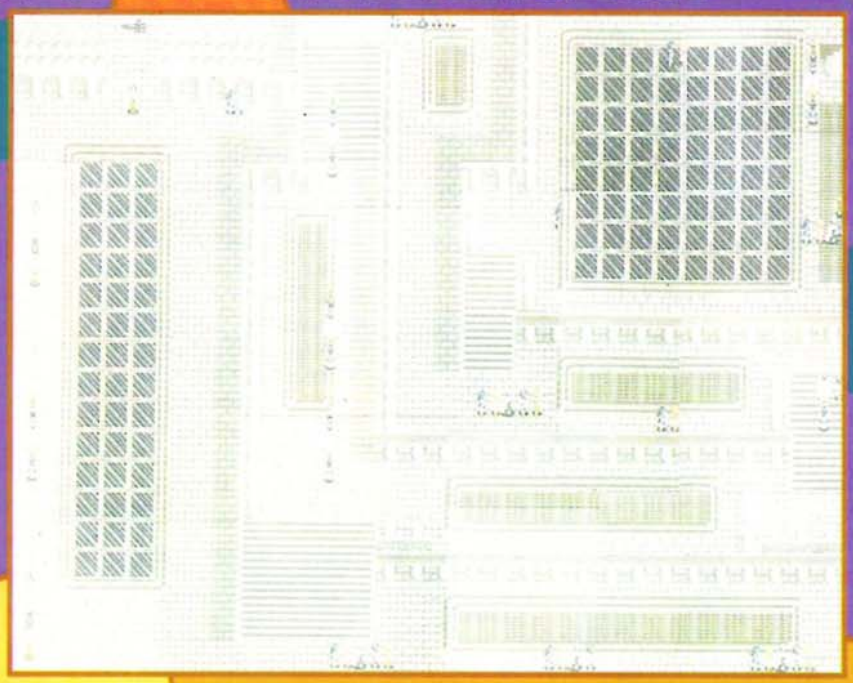




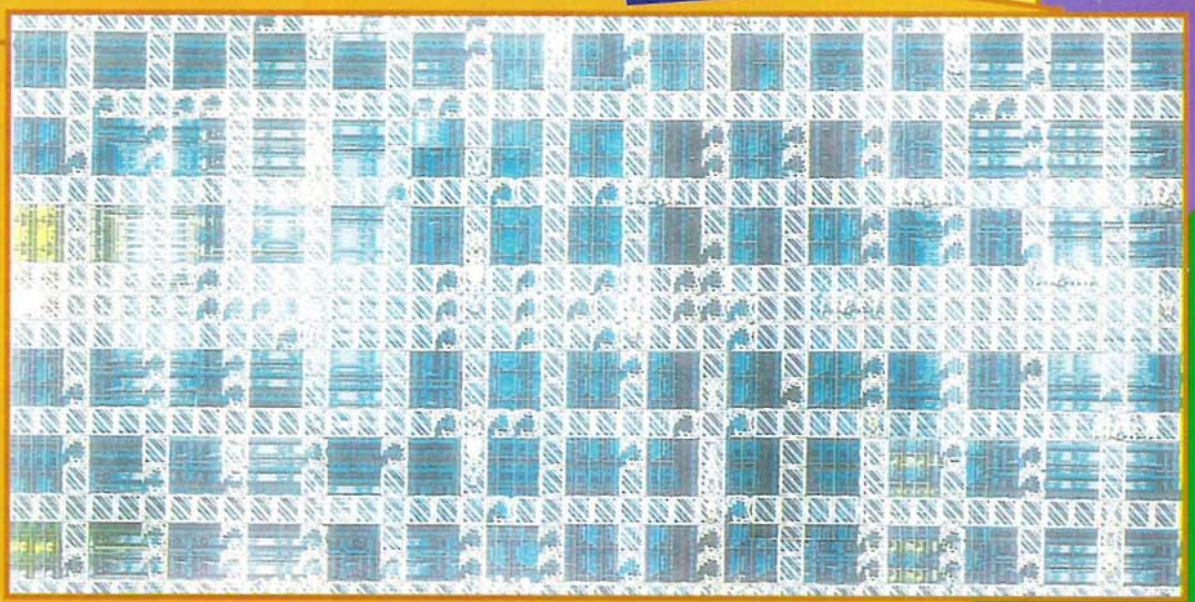
Une fois dans le donjon, vous devez trouver et combattre un homme. Cet homme est le gardien du vaisseau spatial qui vous permet d'aller sur le satellite Azura, n'oubliez pas de sauvegarder votre partie. Après un long et agréable voyage, le commandant de bord vous signale que le satellite est en approche finale...



AZURA CASTLE AND AZURA DUNGEON



Vous voici sur le satellite, et vous devez trouver un escalier qui vous conduira dans le donjon du satellite. Dans ce dernier, méfiez-vous des monstres car ce sont les plus redoutables de cette génération. La fin approche à grands pas, vous ne trouvez pas ?

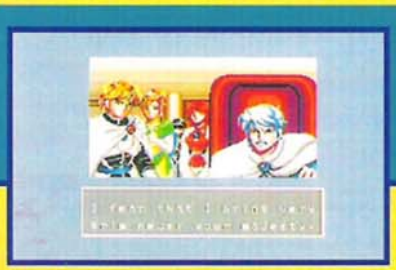


Dans le donjon, il y a aussi Siren, le commandant des cyborgs. Vous devez l'éliminer, c'est la seule chose qu'il vous reste à faire. Le tuer n'est pas chose facile car il est équipé d'une arme légendaire : le "Siren Shot" (le conseil que je vous donne, c'est d'utiliser un compagnon qui soit équipé de la magie "Gires" car vous en aurez besoin). Ça y est, Siren est mort, mais par le plus grand des miracles (mon œil !) il revient à la vie et il vous annonce que vous avez gagné une bataille, mais pas la guerre.

Il vous demande quelle personne vous voulez épouser, alors vous avez le choix : soit Théa, fille de Lyle, soit Sari. Donc vous choisissez Sari pour épouse (si vous prenez Lena, ce n'est plus la peine de continuer à lire !) et sans perdre un instant, vous avez un enfant qui vous permet d'entrer dans la troisième génération...

FIN DE LA DEUXIÈME GÉNÉRATION

TROISIÈME GÉNÉRATION

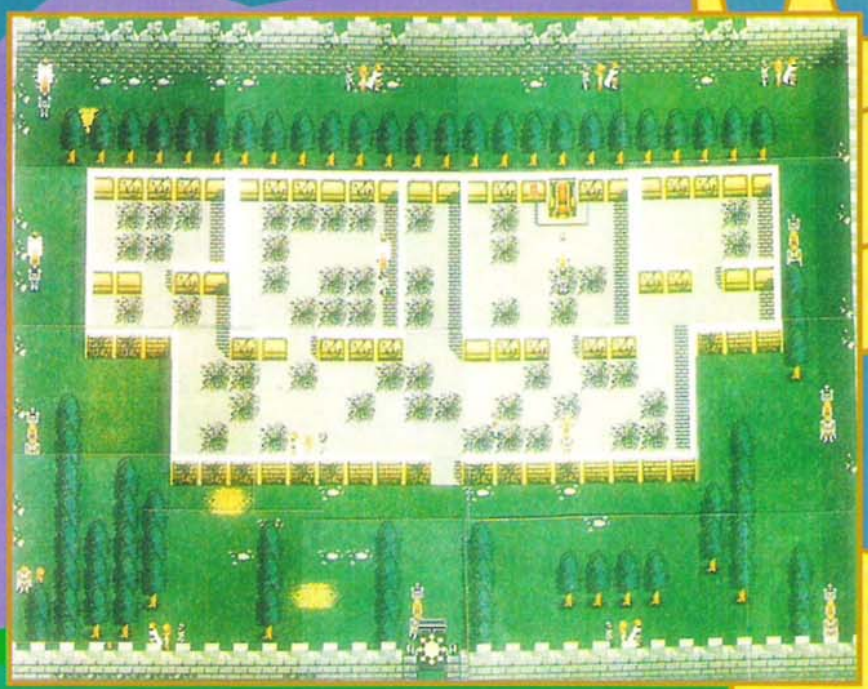


Vous êtes Chrys, fils de Ayn et de Sari. Vingt ans se sont écoulés, vingt longues années de paix et de sérénité dans le royaume des terres de vos ancêtres, qui fut jadis celui de votre arrière grand-père.

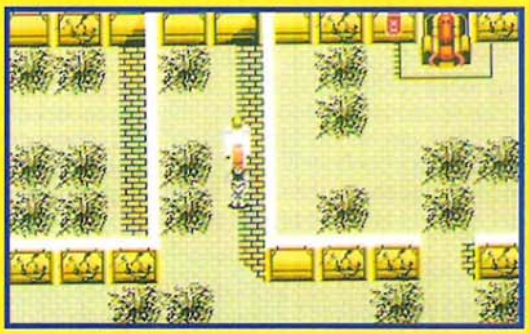
Des soldats de votre père arrivent au château avec, encore une fois, des nouvelles du front qui ne sont pas très bonnes car le royaume court un grand danger. Depuis que Siren n'est plus à Techna, le satellite n'est plus contrôlé et il se dirige tout droit vers Alisia III. Les choses sont encore plus corsées car les armées de Lune vont tout faire pour vous empêcher de mener à bien votre mission.

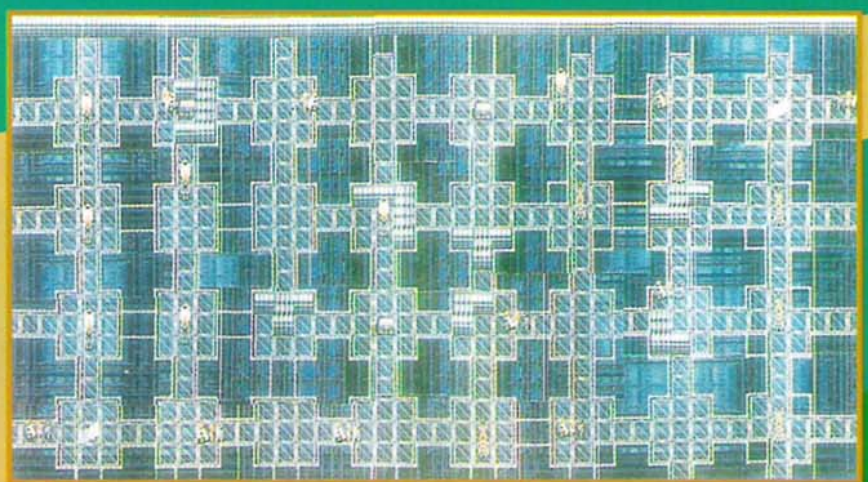
Votre père vous demande d'arrêter celui qui contrôle le satellite et d'empêcher la catastrophe. Pour cette mission, vous aurez besoin de vos deux robots préférés. Vous sortez du château pour vous diriger au sud de Landen puis à l'ouest ; là, vous verrez un pont, prenez-le, il vous conduira sur l'autre rive.

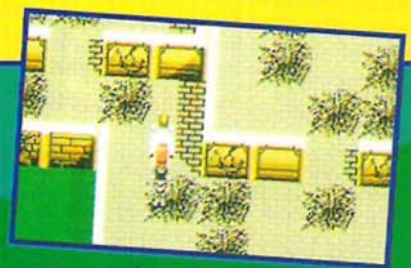
SATERA CASTLE
LANDEN-ELYSIUM
CAVERN



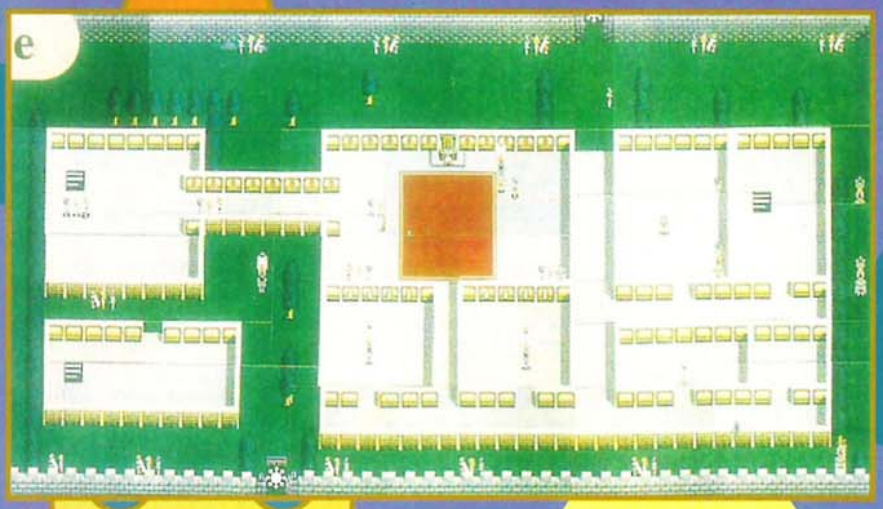
Vous arrivez devant le château de Satera. Pénétrez dans celui-ci et vous remarquerez que ce château a été envahi. Il n'y a personne, c'est l'horreur totale, le néant ! Vous sortez du château, oh ! pardon, je voulais dire de la ruine... Vous prenez la direction du sud (méfiez-vous de ce chemin car il est long et, en plus, bien gardé par les armées de Lune). Vous devrez trouver un passage qui vous fera passer de Landen à Divisia, ce passage est relativement loin par rapport au château, alors un conseil : faites-vous des niveaux avant de partir à sa recherche.



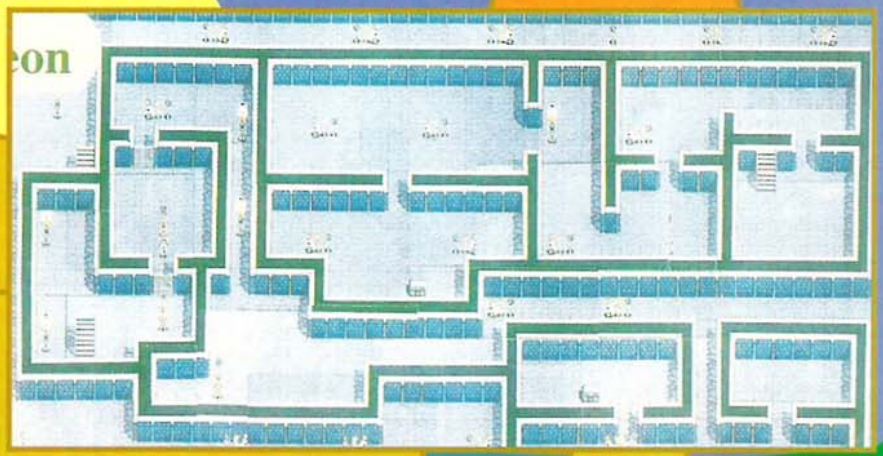




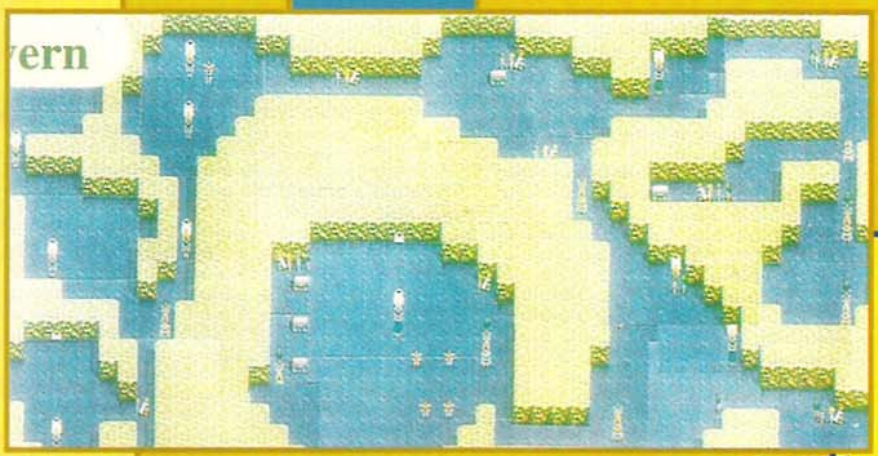
DIVISIA CASTLE AND DIVISIA DUNGEON



Vous voilà à Satera, allez à l'ouest jusqu'à trouver une ville. Cette ville se nomme Divisia. Elle est divisée en deux parties, mais vous allez pouvoir emprunter un passage qui ne pose aucun problème à votre équipe (c'est pas une bonne nouvelle, ça ?), après avoir fait vos petits achats habituels (armes et nourritures). Vous sortez pour vous diriger vers l'ouest, où se trouve une caverne. Là aussi, le chemin est parsemé d'embûches.



THE LOST CAVERN

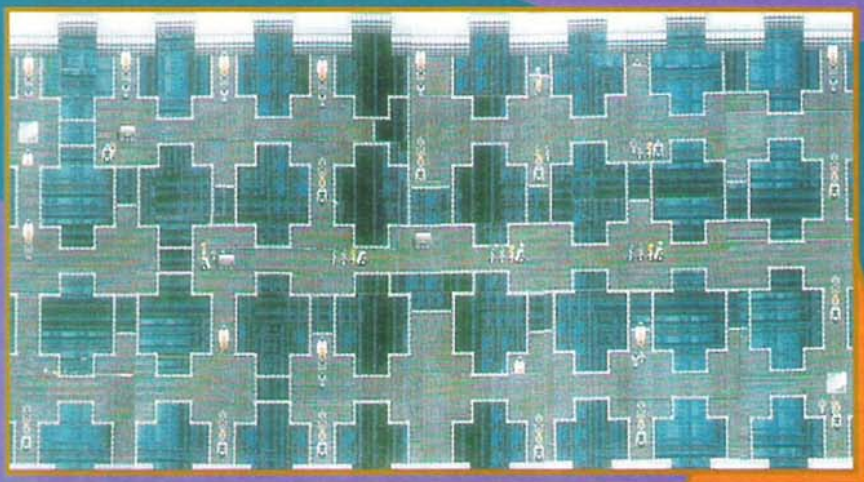


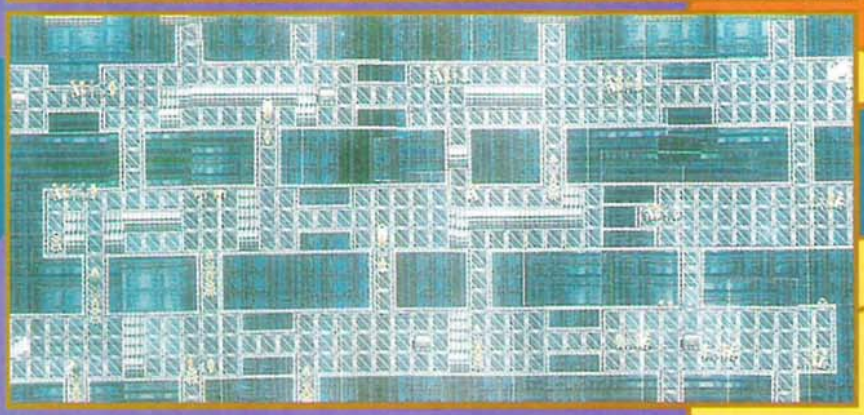
Vous voici devant la caverne. Entrez et explorez-la. Vous allez devoir trouver le "Sub parts", qui appartient à Wren ; ce n'est pas une arme mais une partie du corps de Wren qui se transforme en sous-marin. Sortez de la caverne et retournez à Divisia (la ville). Une fois que vous avez repris le passage qui vous conduit dans l'autre partie de la cité, vous prenez la direction de l'Est pour trouver un nouveau passage, qui vous amènera au monde d'Aridia.
Vous allez en direction de la ville d'Hazatack. En fait, vous n'entrez pas dans la ville, vous vous dirigez vers la rivière (vous devez l'avoir à côté de vous).

Vous vous transformez en sous-marin car cette rivière abritait une crevasse qui vous fait passer dans un monde inconnu.

Vous voilà maintenant dans un monde sans nom ! Un monde de paix pour chacun de ses habitants (qui ne sont pas nombreux, car il n'y a qu'un seul temple dans ce monde). Le temple abrite une dizaine de prêtres, et parmi ces prêtres, il y a Laya qui sera votre compagne pour cette dernière quête.

ARIDIA-FRIGIDIA CAVERN

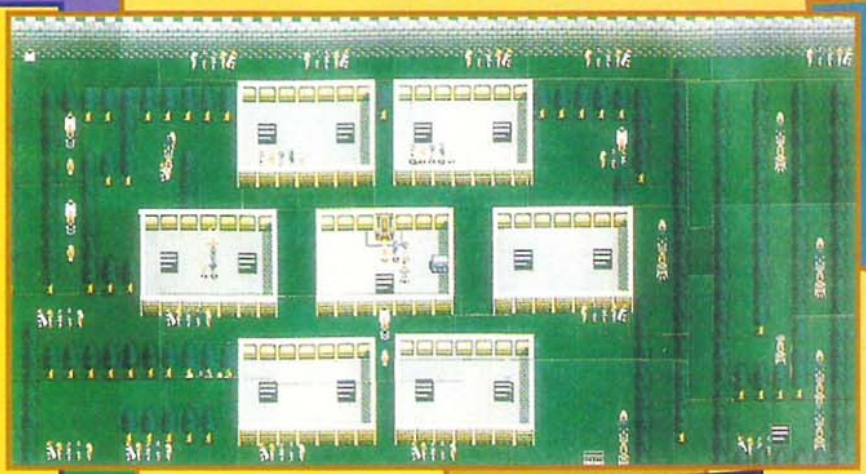


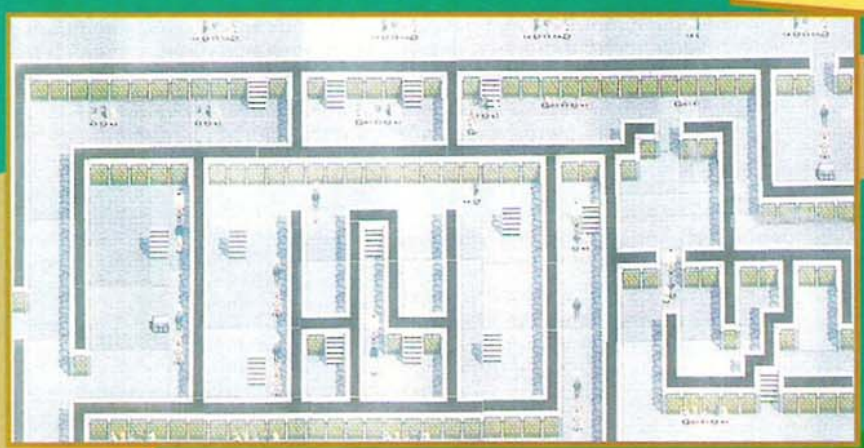


Laya est une jeune et très belle femme, elle est depuis 1000 ans à l'origine de cette guerre, car elle est la petite-fille de la légendaire Laya. Elle joue un rôle très important pour votre quête, car elle peut tuer des adversaires grâce à son arc. Elle est aussi détentrice de techniques de régénération et surtout des techniques de combats. Elle possède aussi une clé, cette dernière va vous permettre d'accéder à un nouveau passage (encore !) : le passage Aridia-Frigidia. Vous retournez dans la ville pour y faire une éventuelle sauvegarde, mais aussi pour y racheter des armes destinées à Laya. Le passage se trouve au sud-ouest, alors prenez cette direction pour vous y rendre.

MYSTOKE CASTLE AND MYSTOKE DUNGEON

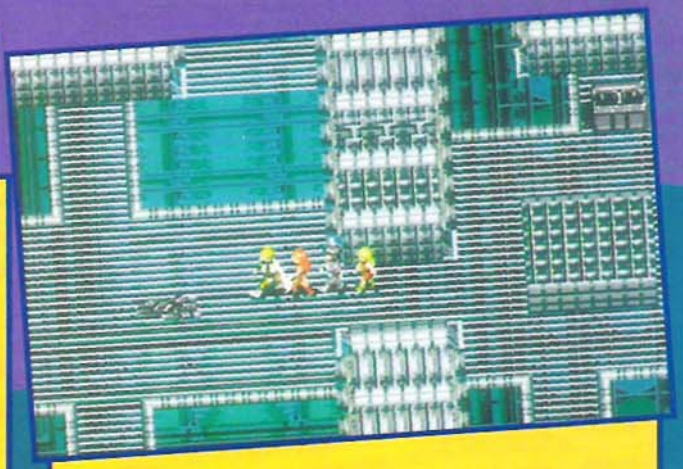
Vous voilà à Frigidia, un monde de glace (il commence à faire froid)... Vous allez devoir aller à l'est puis prendre la direction du sud, traverser un pont, et enfin longer la côte pour y trouver un passage allant vers le nord. Vous l'utilisez, et vous vous retrouvez devant la ville de Mystoke. Là, vous allez devoir faire vos petits achats quotidiens (armes, armures, objets divers et nourriture). Dans cette ville, il y a aussi un château, entrez-y, il abrite quelques monstres pas très sympathiques, vous voyez le genre ?!... Il est divisé en plusieurs parties accessibles grâce à un donjon. Le but est de retrouver le pendentif de Laya.





Ce pendentif vous permettra d'aller d'un monde à un autre, sans pour autant utiliser les passages. Pour cela, il vous suffira tout bonnement d'entrer dans l'un des temples... ingénieux, non ?

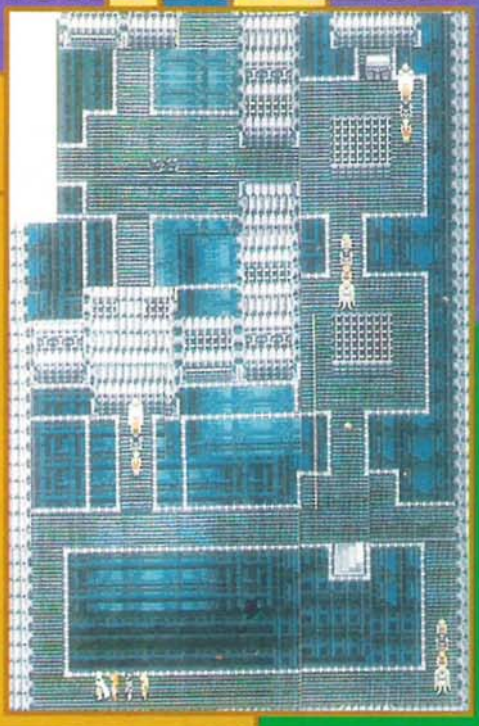
Vous reprenez le passage, oh pardon, je voulais dire le temple, qui se trouve près du chemin pour aller à Satera. Entrez dans la ville qui est divisée, puis sortez de l'autre côté pour ensuite prendre la direction du sud. Là, vous trouverez un temple : entrez et vous voilà de l'autre côté. A ce moment précis, vous êtes dans la propriété d'Aerone.
Dans cette ville, vous avez de très bonnes armes qui ne seront malheureusement pas données. Au nord-est, vous avez un petit chemin de pierre qui se termine au bout des pierres. Foncez tout droit au travers de l'entrepôt, cela vous mènera au vaisseau.



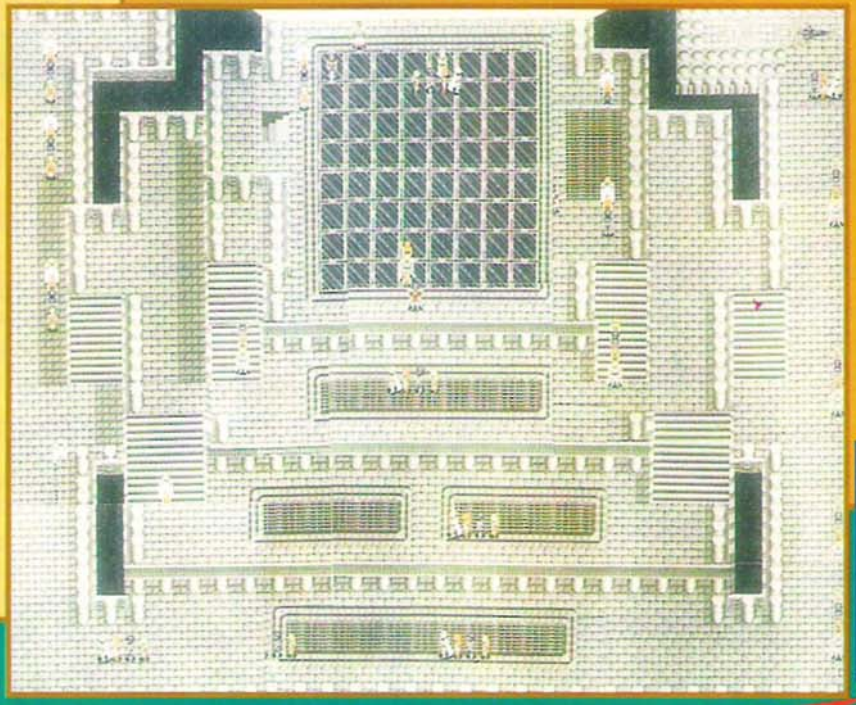
Ce passage est très court mais regorge de redoutables créatures maléfiques, alors prudence. Le but est de trouver le vaisseau qui vous permettra de partir pour le satellite Dalhia.

Le voyage est des plus agréables, aucun champ d'énergie ne vous sera opposé tandis que vous approchez du satellite Dalhia.

AERONE DUNGEON

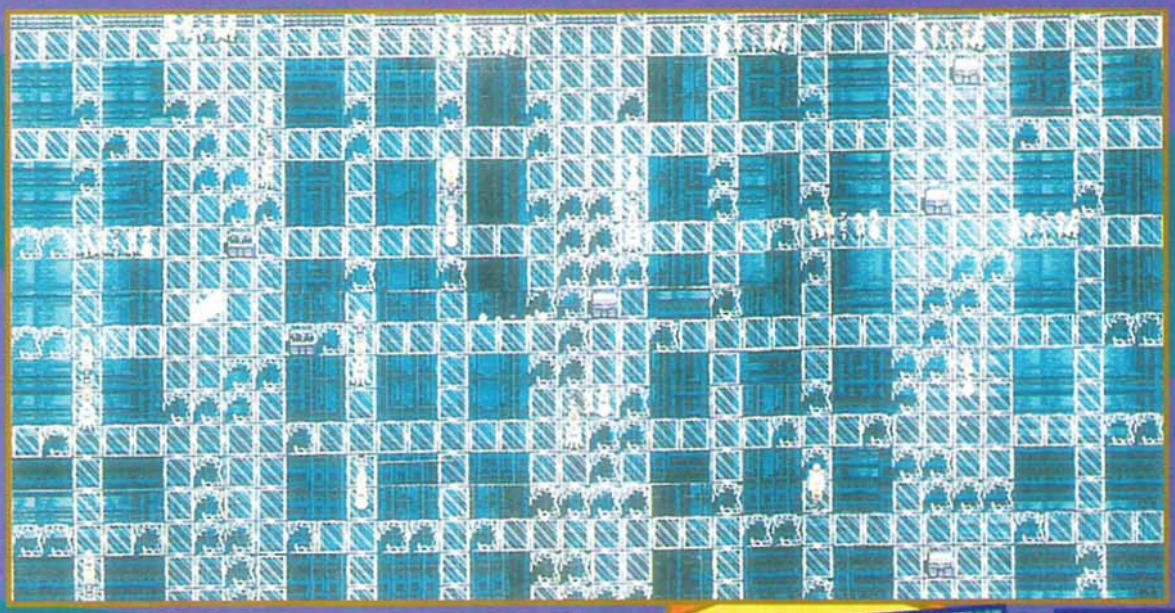


DAHLIA CASTLE AND DAHLIA DUNGEON



Vous voilà à Dalhia. Vous y rencontrez Lune, qui vous explique qu'il n'est pas responsable de ces dernières attaques, s'étant depuis peu rangé du bon côté.

Par contre, vous ne serez pas venu pour rien car Kara, la fille de Lune, sera votre dernière compagne ; elle possède des techniques de combats et de régénération, mais elle est aussi très bonne au niveau des combats. Vous avez un escalier qui est à l'est, prenez-le et il vous mènera dans un donjon.



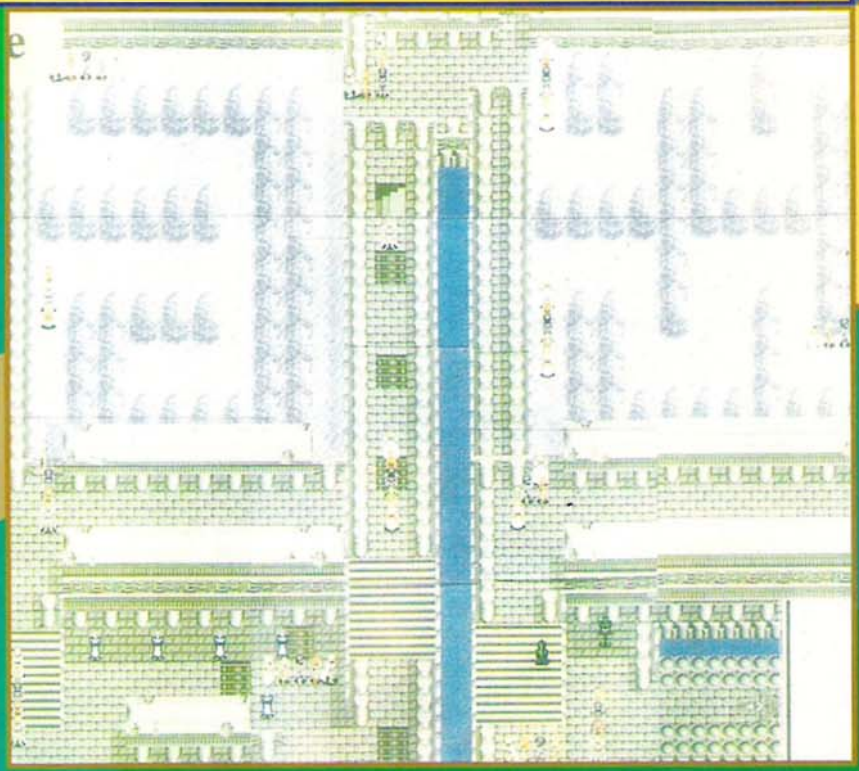
Dans ce donjon, vous allez devoir trouver "l'Aeroparts", qui appartient à Wren. Cet objet lui donne la possibilité de se transformer en un splendide engin volant (OVNI).

Vous sortez du donjon et par la même occasion de Dalhia. Vous voilà maintenant à Aerone, où vous allez devoir faire une petite sauvegarde et vos achats quotidiens : des armes pour votre dernière compagne, mais aussi de la nourriture. Quittez la ville.

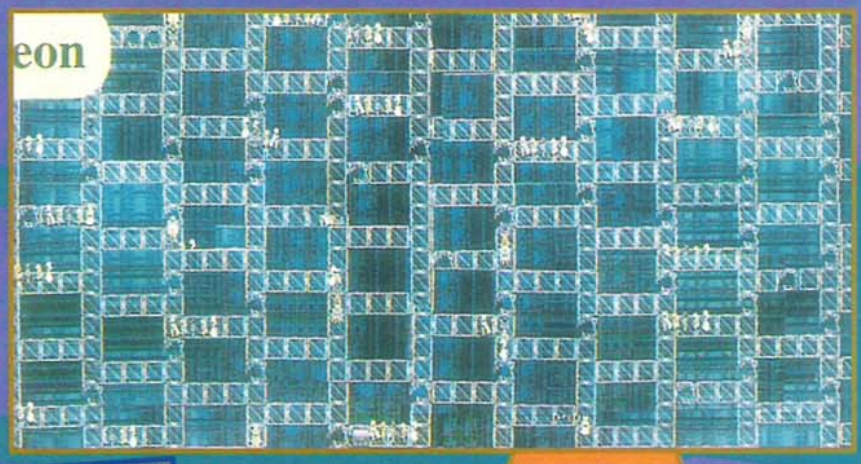
Vous avez devant vous un aéroport qui est sans doute abandonné. Vous allez devoir entrer ou plutôt foncer dedans, et, surprise, vous remarquez que Wren s'est transformé en avion. Vous voilà maintenant devenu l'as des pilotes, et vous allez prendre le temple qui vous conduira à Frigidia.

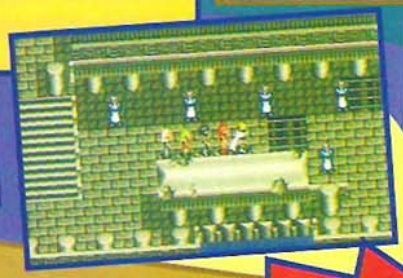
SKYHAVEN CASTLE AND SKYHAVEN DUNGEON

A Frigidia, vous avez le Sky Haven : il est fait de métal et se déplace tout le temps, alors attention, vous risquez de le rater.



Voici l'entrée de ce château volant (c'est beau, n'est-ce pas ?). Grâce aux plans qui sont déjà faits, vous allez devoir traverser cette immense demeure qui, je vous rassure, ne fera courir aucun danger à votre équipe. Vous arrivez devant des prêtres qui vous diront de chercher les armes légendaires, qui sont : l'Epée d'Orakian, les Griffes de Miun et le pistolet de Siren (Siren Shot), et vous allez devoir découvrir le Mot du Pouvoir. Mais avant tout cela, il vous faut entrer dans le donjon !

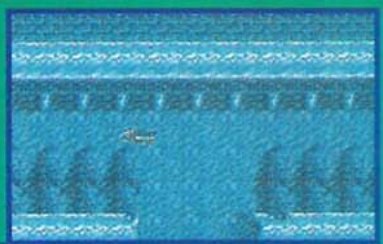




L'entrée se trouve au nord des vieux sages sous la forme d'un escalier. Dans ce donjon, il y a plusieurs objets mais vous pourrez les acheter. Vous allez devoir trouver la dernière partie qui manque à Wren, c'est l'Aquaparts.

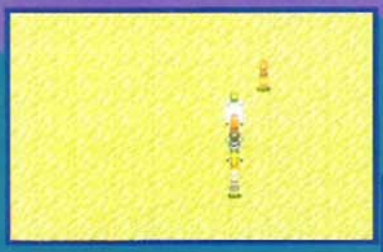
L'Aquaparts est destiné au meilleur des guerriers... En l'occurence à Wren, c'est effectivement la dernière partie de son corps, et elle lui sera utile car il se transformera en un scooter des mers.
Vous sortez de Skyhaven pour aller en direction de l'ouest, où vous trouverez une ville qui est totalement isolée. Entrez dans cette ville et allez voir les sages.

Vous êtes devant les sages. Ils vous conteront toute leur histoire, les origines et le drame qui est en train de se jouer devant vous. Ainsi vous saurez ce que toute la population n'a jamais su et ne saura jamais.
Vous retournerez à Landen... Sur place, vous chercherez l'embarcadère afin d'y prendre le bateau, seul et unique moyen pour traverser.



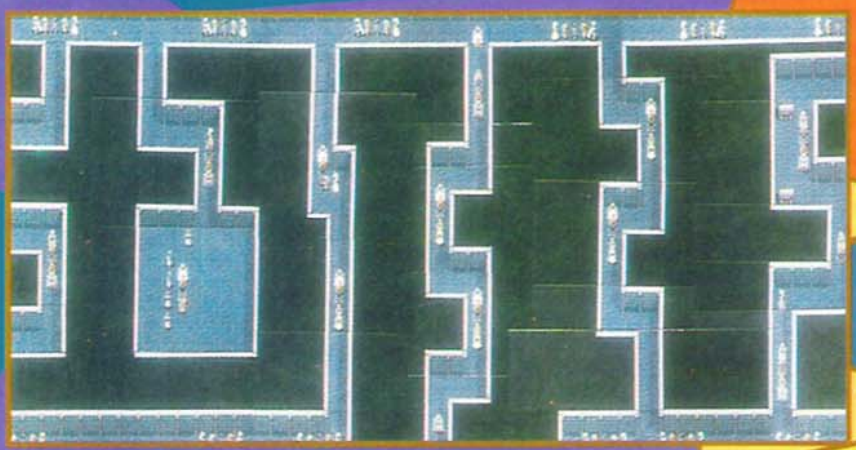
Vous y voici, et alors vous vous transformez en scooter des mers pour prendre la direction du temple englouti.

Arrivé devant le temple, foncez ! Que se passe-t-il, vous subissez de nouveau une transformation mais cette fois en sous-marin. Grâce à cela, vous pourrez circuler dans le temple comme il vous plaira, pour arriver devant la fameuse Epée. Il suffit que vous la preniez, en même temps vous libérez une force maléfique, mais ce n'est pas grave, car vous avez l'Epée.
Maintenant, vous retournez sur Aridia, plus précisément à Hazatak. Une fois à cet endroit, vous allez au nord pour y rencontrer Mieun.



SAGE ISLE DUNGEON

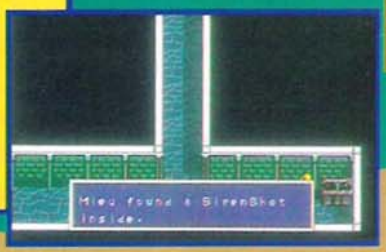
Vous voici devant Miun, la copie de Mieu, on dirait son frère jumeau... Mais ce n'est qu'un robot de combat expérimenté et il vous donnera le "Miun Claw", une arme dotée d'une puissance formidable.
Vous retournez à Aquatica pour trouver une île déserte, sur laquelle il y a une grotte.

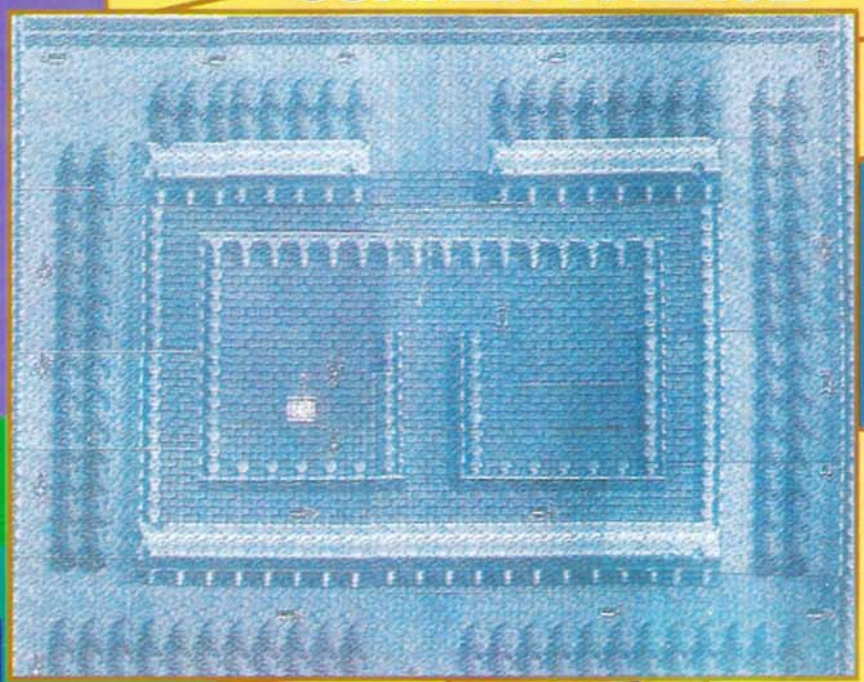


Dans cette fameuse grotte, vous allez devoir entrer et trouver le Siren Shot qui est gardé par ce dernier, mais il ne vous fera aucun mal car il est devenu pacifiste.

SUNKEN PALACE

Vous voici en face de Siren : il est d'accord pour vous donner son canon, qui lui a tant servi mais qui marche encore. Ce canon est le plus puissant de tous, il n'a pas de valeur. Et maintenant que vous êtes en possession de toutes les armes légendaires, il ne vous reste plus qu'à connaître le Mot du Pouvoir.

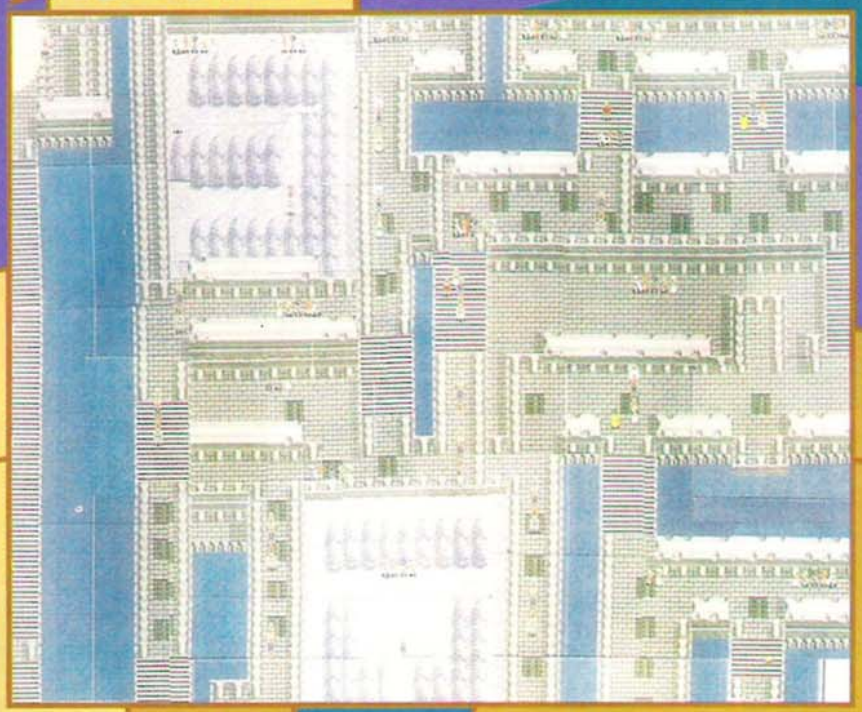




Vous allez devoir trouver les sages qui sont dans cette grotte et ils vous diront quel est le Mot du Pouvoir. Alors vous y voici et les sages vont vous le dire dans quelques secondes (quel suspense) et, ça y est, le mot est...
Le mot est N.E.I (non, ce n'est pas un code de l'armée). C'est bien NEI, tiens, cela me rappelle quelque chose, pas vous ? Mais si, Nei l'héroïne de Phantasy Star II ! Maintenant que vous avez le mot en votre possession, il ne vous reste plus qu'à retourner au Skyhaven.

Vous voici sur Skyhaven. Les vieux sages vous remercient d'avoir trouvé le Mot et en échange, ils vont vous donner les armes de Nei. Maintenant, vous avez avec vous les armes qui sont plus que légendaires, et qui vont vous aider à terminer cette aventure.
Vous sortez du château volant pour regagner la ville la plus proche. Faites une sauvegarde et achetez de la nourriture à gogo, car vous en aurez besoin !
Vous sortez de la ville pour aller à l'aéroport. Une fois votre transformation effectuée, vous prenez la direction du nord-ouest, pour vous rendre au temple qui vous emmènera à Terminus (c'est le nom de ce monde).

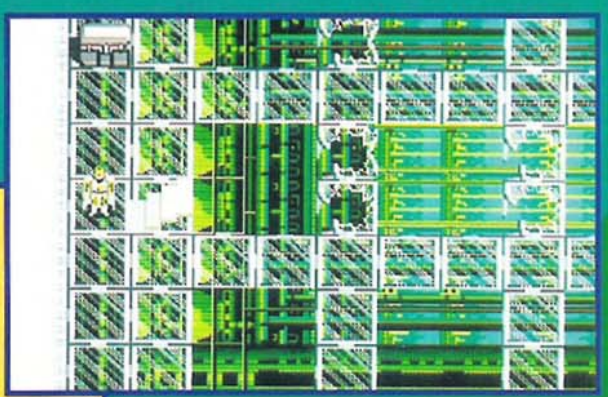
LASHUTE CASTLE AND LASHUTE DUNGEON

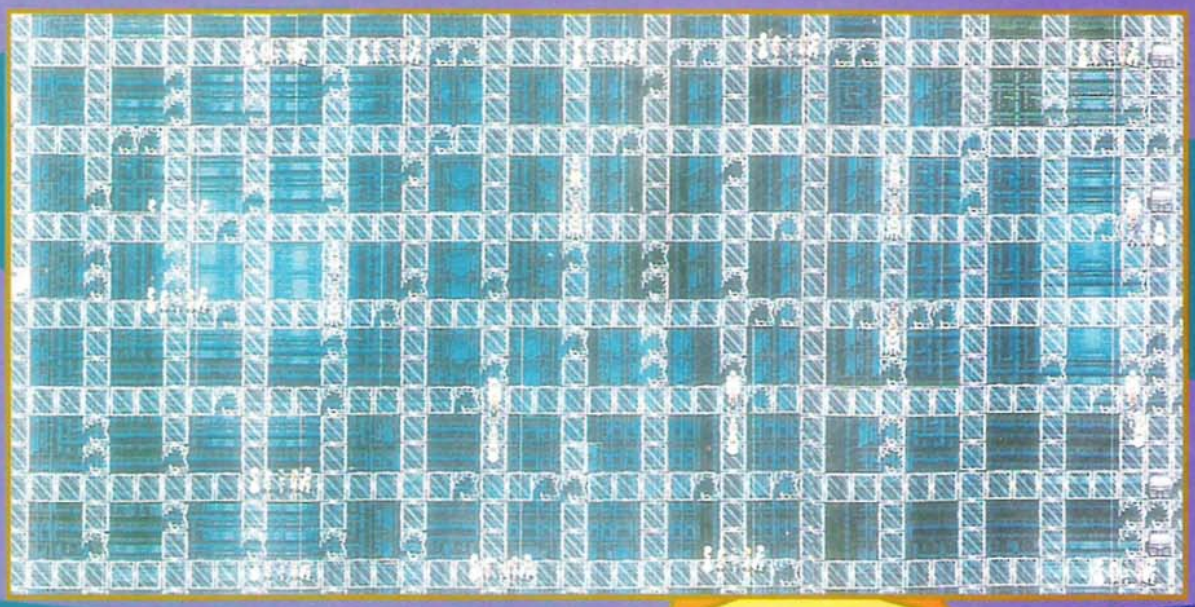


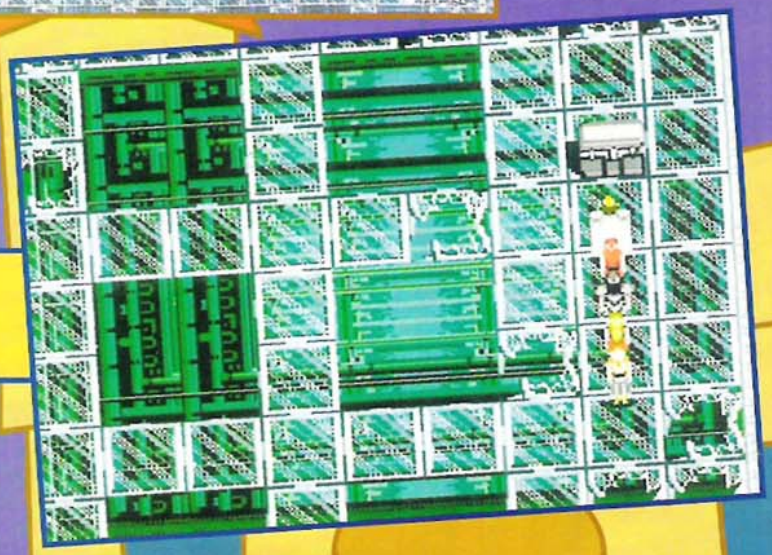
A Terminus, vous n'avez aucune ville, par contre vous avez un château volant, le plus important. Vous entrez donc dans le château et, toujours grâce au plan, vous allez trouver RULAKIR, un méchant.

Rulakir, c'est le roi de Terminus mais il est aussi le commandant en chef de toutes les armées. Il vous empêchera de passer tant qu'il sera en vie, alors une seule chose à faire, foncez dans le tas ! Après qu'il soit vaincu, il ne meurt pas, mais en échange il vous laisse passer, tout en vous disant que vous n'avez aucune chance de vaincre, alors il ne vous dit pas bonne chance.

Voici l'entrée du donjon qui vous est grande ouverte, mais vous pénétrez avec prudence dans ce qui sera bientôt votre tombeau si vous n'êtes pas victorieux. Le donjon en lui-même n'est pas grand, mais il est construit de façon à ce qu'il n'y ait qu'un seul passage possible. Là encore, voir le plan.

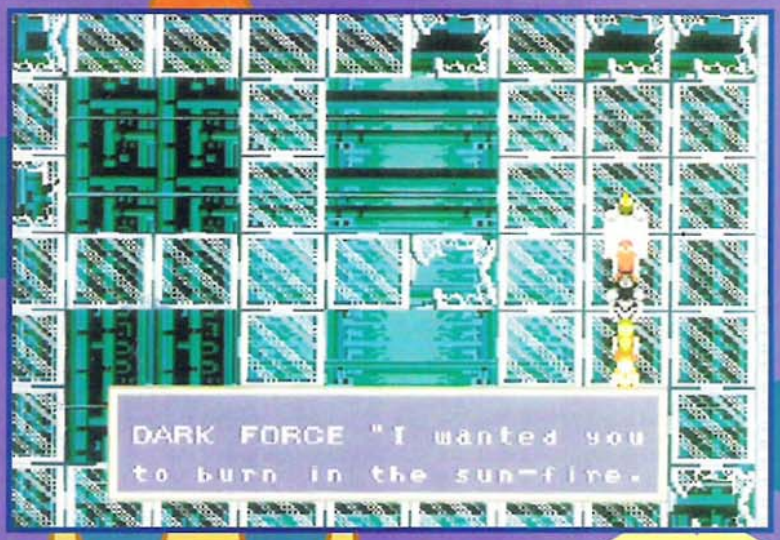


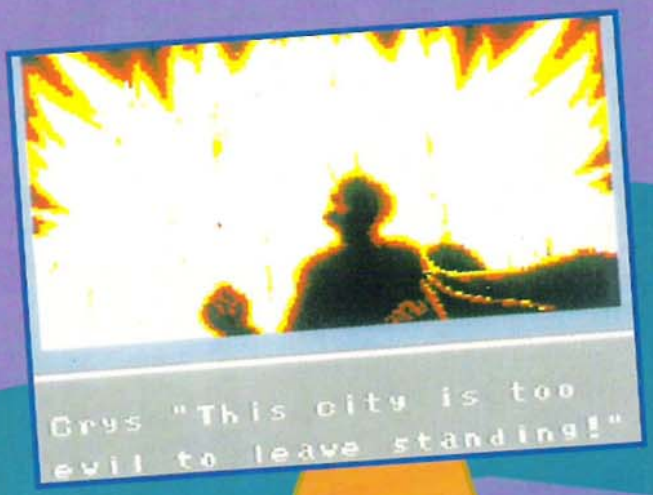




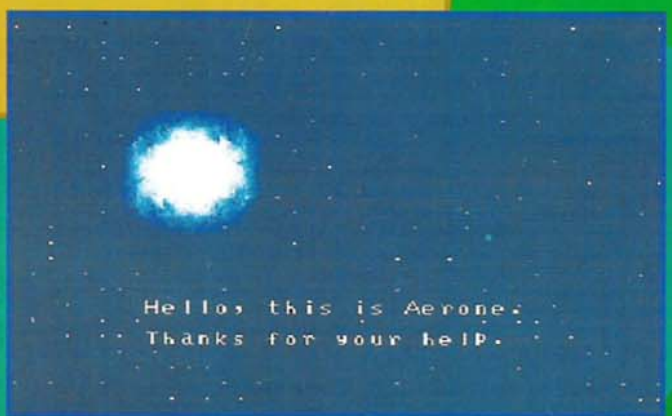
Vous arriverez devant un coffre apparemment quelconque, mais lorsque vous vous en approcherez, une silhouette se formera.

Voici le big monstre, le must des ennemis, le summum des créatures maléfiques, alors bonne chance car ce n'est pas du gâteau ! Il a trois parties, les deux bras et la tête. Un conseil ultime (et ce sera le seul) : occupez-vous d'un bras (c'est-à-dire toute l'équipe est sur un bras, jusqu'à ce qu'il soit 'HS'). Allez, un autre conseil (décidément, vous êtes chanceux) : il faut utiliser la technique Gires car elle vous sera très utile...
Voilà, vous avez réussi à le terrasser d'un coup mortel !





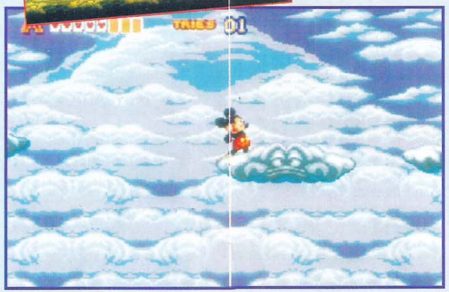
Toutes ces photos sont les images de fin, et nous vous laissons les admirer...



THE END

Dossier réalisé par LAURENT et FRANCK

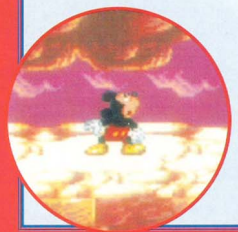
PREVIEW MEGA DRIVE



Noël risque d'être très chaud pour les porte-monnaie ! Il est en effet évident que tout possesseur d'une Megadrive devra s'acheter le nouveau jeu mettant en scène Mickey. Il s'agit d'un deuxième épisode apporté à la saga Castle of Illusion. Ce n'est pas une suite mais un nouvel épisode original, qui reprend tout ce qui nous avait émerveillé dans le premier jeu. L'ambiance musicale et graphique s'annonce aussi réussie et l'aventure promet d'être longue. Mais une nouveauté de taille a été apportée puisqu'un nouveau personnage apparaît : il s'agit de Donald Duck. Ce dernier vient épauler Mickey dans une nouvelle quête. Il faut dire qu'il est un peu la cause de l'aventure de World of Illusion.

C'est en effet au cours d'une de leurs soirées 'magie' que nos deux lascars décident de tenter des expériences magiques toutes plus folles les unes que les autres. Et c'est Donald qui se fait happer par une boîte magique après avoir prononcé je ne sais quelle formule, tout aussi magique. Mickey, se penchant dans la boîte pour essayer de retrouver Donald, se fait lui aussi engloutir dans un nouveau monde. Une voix se fait alors entendre : c'est le magicien, gardien du Monde de l'Illusion dans lequel ils viennent de tomber, et ce dernier leur fait savoir que malgré leurs pouvoirs magiques, ils auront bien du mal à le vaincre. C'est malheureusement la seule façon de s'échapper de ce monde magique. L'aventure peut commencer !... Et c'est là qu'intervient la grande nouveauté de ce jeu : il est possible de jouer à deux simultanément sur le même chemin. Un joueur prendra Mickey et l'autre Donald. En mode un joueur, vous choisissez votre personnage. Les actions sont assez similaires au premier épisode puisqu'il s'agit de progresser en vue de profil (avec des effets de profondeur) en sautant et en utilisant la nouvelle arme magique : le coup de cape ! L'aventure commence dans une forêt aux fleurs et aux arbres gigantesques ! Il faut utiliser des balançoires improvisées avec des troncs d'arbres ou encore des fleurs-canons qui vous propulsent dans les airs. La suite, vous l'aurez dans le prochain numéro de Megaforce où tout sera décortiqué dans un test complet. A bientôt, donc !

EDITEUR : SEGA



MICKEY & DONALD
WORLD OF ILLUSION

PREVIEW MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE II

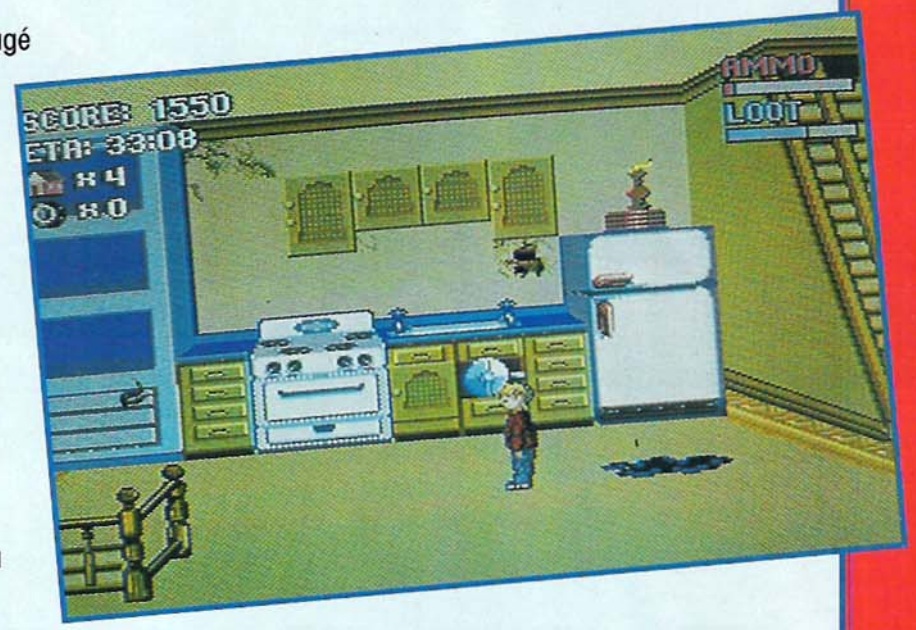
Une version avancée du hit de Noël vient d'arriver à la rédaction et Megaforce se devait de vous parler des premiers écrans de ce jeu de baston qui promet de bien déménager lors de sa sortie. On retrouve dans cette suite de Streets of Rage, l'ambiance de violence et de bagarre que vous adorez tous, amis poètes ! Cette fois, vous pouvez choisir entre quatre combattants de l'impossible au début du jeu. Chacun possède ses propres caractéristiques, qui se divisent en cinq catégories : Power (puissance), Technic (je ne traduis pas !), Speed (vitesse), Jump (saut) et Stamina (énergie). Vous avez Max le gros balaise de deux mètres dont les points forts sont la force et l'énergie, et les points faibles la vitesse et le saut. En ce qui concerne Axel le beau blond en jean, il excelle en technique et reste bon partout, à part le saut (une étoile). Vient le tour d'une femme répondant au doux nom de Blaze et qui est bonne partout (deux étoiles sur trois à chaque caractéristique). Le dernier personnage est un roller skater, Eddie, dont les meilleures caractéristiques sont le saut et la vitesse ; ce dernier reste faible en puissance et en énergie. Chaque combattant possède un éventail de coups communs mais l'attaque spéciale de chacun diffère. Ainsi, Blaze enverra une boule de feu si vous appuyez sur le bouton A et que vous pressez le curseur droit. De la même manière, Eddie exécutera une superbe toupie sur le dos lui permettant de détruire tout ce qui touche alors ses patins. Nous vous détaillerons tout cela avec plus de précision lors du test final de ce jeu. Mais sachez que l'on peut évidemment jouer à deux lors de la progression qui se fait en scrolling horizontal mais aussi en diagonale avec cette vue semi-profil en profondeur propre à la série Streets of Rage. Il est aussi possible de combattre à deux joueurs l'un contre l'autre en mode Battling, vous luttez alors jusqu'à la mort de l'un des deux. La musique reprend des thèmes de "house music" comme dans le premier épisode. J'attire votre attention sur un détail technique qui a son importance : la car-touche est prévue pour contenir 16 mégas de mémoire au lieu des 8 (voire même des 4) mégas habituels, ça promet en ce qui concerne la longueur des niveaux et la variété des décors. Patience !...

EDITEUR : SEGA

PREVIEW

MEGA DRIVE

Home Alone



Tiré du film américain "Maman, j'ai raté l'avion !", que certains d'entre nous ont pu voir sur les écrans il y a quelques mois, ce jeu que nous réserve Sega semble d'emblée beaucoup mieux que ce que l'on peut en penser a priori. Vous vous mettez dans la peau d'un adorable teenager, que les parents ont lamentablement oublié dans leur propriété, alors qu'ils envisageaient de tous partir en vacances. Dans ce grand domaine qui comporte plusieurs maisons, notre pauvre bambin va se trouver confronté à de graves problèmes. Des cambrioleurs au nez creux ont envisagé "d'alléger" ces belles demeures de leurs objets de valeur. Mais vous veillez au grain, et essayez de disséminer des pièges un peu partout, que ce soit à l'aide de peaux de bananes, de substances gélatineuses, ou bien avec votre fusil à bouchons ou encore votre inséparable lance-pierres. Pour vous déplacer de maison en maison, vous vous servirez d'une superbe luge, mais attention, car si vous vous faites attraper, les bandits n'hésiteront pas à vous accrocher au mur !

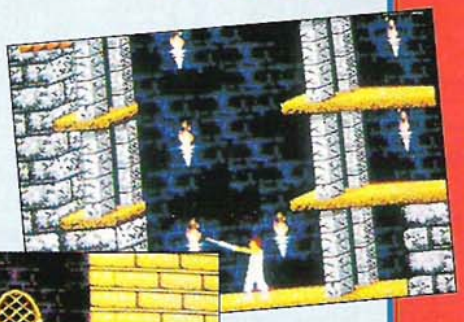
Editeur: SEGA

PREVIEW

GAME GEAR

Prince of Persia

Le Roi de Perse est parti en guerre contre de dangereux conquérants. Attendant ce moment depuis longtemps, le Grand Vizir, sorte de premier ministre antique, doit prendre l'intérim du pouvoir, ce qui va occasionner de gros changements. En effet, il décide aussitôt d'emprisonner la promise du Prince héritier dans le triste but de l'affaiblir politiquement, et de devenir ainsi seul Calife à la place du Calife. Mais surtout, il veut l'épouser ! Ce qu'elle refuse catégoriquement. Il faut dire qu'elle ne semble guère avoir le choix, car le vizir ne lui a laissé qu'une heure pour se décider, après quoi, il la fera exécuter ! Le Prince ne l'entend évidemment pas de cette oreille. Il part à sa recherche, en sachant bien qu'il aura à parcourir des dizaines de niveaux avec des pièges partout, du genre pieux tueurs, planchers qui s'écroulent, grilles qui se referment, scies et autres guerriers squelettes ! Avec une superbe animation du personnage qui en a fait sa renommée, ainsi que des musiques très orientales, vous serez immédiatement séduit par Prince of Persia ! Un soft grandiose à ne pas rater !



Editeur : DOMARK

SHADOW OF THE BEAST II

MEGA DRIVE

Le terrible Lord Maletoth n'a pas dit son dernier mot, du moins sur Megadrive. Rappelez-vous, c'était il y a quelques mois, avec un jeu mêlant aventure et action, et qui mettait en scène un horrible personnage. Ce personnage, c'était vous ! Vous vous étiez fait transformer en une créature malfaisante par le sorcier afin d'être son serviteur dévoué. Ne vous laissant pas faire, vous étiez venu à bout de Maletoth et de ses sbires après un jeu aussi vaste que difficile. Le sorcier étant mort et les jeux vidéo ne fonctionnant pas de la même manière que les feuilletons télévisés où l'on ressuscite n'importe qui, c'est Maletoth, par personne interposée, qui vient à nouveau vous ennuyer (et c'est un euphémisme !). La personne interposée s'appelle Zelek, son fidèle serviteur. Il veut venger son maître à tout prix et enlève ainsi votre petite sœur alors que c'est encore un bébé, le lâche. Vous devez donc rempiler, cette fois sous vos propres traits recouvrés à la fin de Shadow of the Beast, soit ceux d'un humain. Le jeu se déroule de la même façon, en vue de profil et en scrolling multidirectionnel. Le côté aventure semble avoir été encore davantage primé que lors du premier épisode puisqu'il ne s'agit pas de courir dans tous les sens dans le seul but de détruire de l'ennemi poilu, il faut aussi savoir s'orienter et trouver les items nécessaires. Le côté technique s'annonce performant, avec des milliers de scrollings parallaxes, j'exagère à peine ! Il ne nous reste plus qu'à attendre le mois de Novembre pour nous faire les dents sur cette nouvelle aventure/action de derrière les fagots.

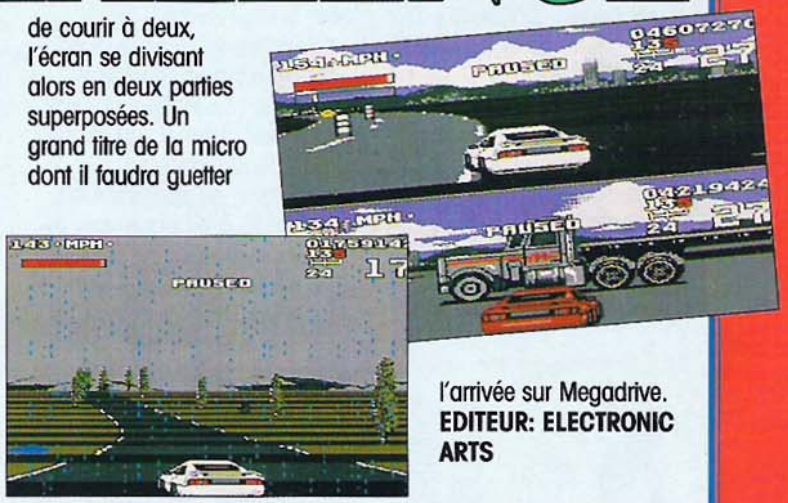
Editeur : ELECTRONIC ARTS

PREVIEW

MEGA DRIVE

LOTUS TURBO CHALLENGE

Amateurs de courses de voitures, ouvrez l'œil et ne manquez pas ce rendez-vous. Avec Lotus Turbo Challenge, vous pourrez, comme indiqué dans le titre, vous mettre au volant d'une Lotus, voiture de sport haut de gamme. Encore mieux, vous aurez le choix entre deux modèles, possédant chacun leurs caractéristiques et affichant des performances exceptionnelles : choisissez entre l'Elan et la Spirit, pour, au total, huit courses. Pour chacune d'entre elles, vous serez confronté à un challenge différent. Les conditions climatiques varieront (pluie, route gelée, grand soleil...), et les circuits aussi, toujours plus difficiles. De plus, chaque course vous mettra face à un décor particulier, de la forêt, à la conduite urbaine de nuit ! L.T.C. ne sera pas à découvrir seul car, si le mode un joueur occupe le plein écran, il sera aussi possible de courir à deux, l'écran se divisant alors en deux parties superposées. Un grand titre de la micro dont il faudra guetter l'arrivée sur Megadrive.



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS

MEGA DRIVE

RISKY WOODS

Electronic Arts prépare un grand jeu d'action/aventure. Incarnant Roham, un jeune guerrier mystique possédant certains pouvoirs magiques, vous devrez porter secours aux moines gardiens de la Sagesse. Ceux-ci ont en effet été pétrifiés, et l'ancestrale Sagesse a disparu. Une fois encore, les forces du Mal ont fomenté le complot, à vous de le déjouer. Au travers des douze niveaux, vous devrez donc retrouver les moines, et les libérer. Toute votre quête sera ponctuée de combats contre une vingtaine de créatures différentes, sans compter les boss de fin de niveau gigantesques, comme dans tout bon jeu d'action. Chaque niveau comporte une foule de passages dérobés et de salles secrètes, qu'il faudra bien sûr découvrir pour espérer achever la quête entreprise.

Editeur: ELECTRONIC ARTS

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

PARIS

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE !!

DES PRIX EXCEPTIONNELS AU FORUM JUSQU'AU 21 NOVEMBRE !

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 – Métro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES *Ouvert même le dimanche !!*
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^cial Rosny 2 ✆ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^cial Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^cial des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^cial Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

NEW !!
BIG WINDOW GAMEGEAR
Agrandit l'image
Evite les reflets
(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Ggear en même temps) **149F**

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement **99F**
UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

NICE

MICROMANIA NICE
Centre C^cial Nice-Étoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14

LYON

MICROMANIA LYON
Centre C^cial Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 ✆ 78 60 78 82

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MANETTE COMPATIBLE SUPER-NINTENDO MEGADRIVE

Offre spéciale valable du 1er au 30 novembre 92

CITY

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT
~~499F~~ **399F**

RETROUVEZ TOUTES LES SENSATIONS DE L'ARCADE...

...Pour contrôler votre action, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur, et un joystick 8 directions contacts microswitches !

PROMOS MEGADRIVE		
Thunderforce2	~~395F~~	149F
Altered Beast	~~395F~~	149F
E Swat	~~395F~~	149F
Crackdown	~~395F~~	149F
Flicky	~~325F~~	149F
Arrow Flash	~~395F~~	149F

PROMOS S-NINTENDO		
G.F. KO Boxing	~~499F~~	399F
Battle Tank	~~499F~~	399F
Thunderspirits	~~499F~~	399F
Play Act. Foot.	~~499F~~	399F
Spanky's Quest	~~499F~~	399F
Strike Gunner	~~499F~~	399F

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Promotions dans la limite des stocks disponibles.

5% DE RÉDUCTION* sur vos achats
avec la Mégacarte qui vous sera offerte **GRATUITEMENT** lors de votre prochain achat
*sauf sur consoles

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA

OPTION SUD - 93 34 51 60

Nom - Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....

MG11	TITRES	CONSOLES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F)		+ 29F
	TOTAL À PAYER =		F

RÈGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26F**) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION : ...../..... SIGNATURE :

N° de membre (facultatif)

GAMEGEAR

Les nouveautés d'abord !

DÉMENT !!

GÉANT
GAMEGEAR
+ Sonic
+ L'Adaptateur Secteur
1290F
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

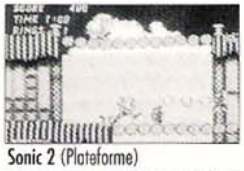
NOUVEAU
GAMEGEAR
+ Columns
995F
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

BIG WINDOW

Agrandit l'image
Évite les reflets
(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Gamegear en même temps)

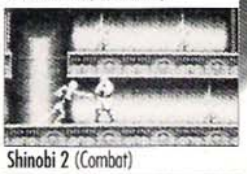
149F

ADAPTATEUR SECTEUR 99F


Sonic 2 (Plateforme)

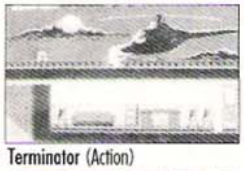
Chuck Rock (Plateforme)

Prince of Persia (Aventure)

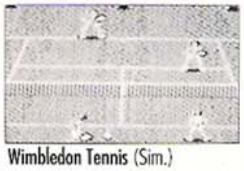

Shinobi 2 (Combat)

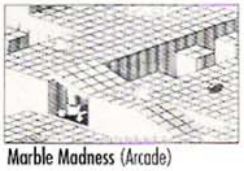
Tazmania (Plateforme)

D.R. Supreme Court (Basket)


Terminator (Action)

Batman Returns (Action)


Wimbledon Tennis (Sim.)


Marble Madness (Arcade)

TOP 30			
Senna Grand Prix (Course F1)	269F	Super Monaco Gd Prix (Auto)	269F
Olympic Gold (Sport)	269F	Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Out Run Europa (Course Auto)	325F	Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Wonderboy Dragon's Trap (Plt)	269F	Chessmaster (Echecs)	245F
Donald Duck (Plateforme)	269F	Crystal Warriors (Aventure)	325F
Spiderman (Arcade)	249F	Chase HQ (Arcade)	295F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F	Slider (Arcade)	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F	Halley Wars (Shoot'em Up)	245F
Super Kick Off (Football)	269F	Fantasy Zone (Arcade)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F	Joe Montana (Foot américain)	245F
Devilish (Casse-brique)	245F	Out Run (Course Auto)	245F
Paperboy (Arcade)	269F	Pengo (Labyrinthe)	215F
Aerial Assault (Arcade)	249F	Woody pop (Casse-brique)	215F
Shinobi (Arcade)	269F	Smash TV (Arcade)	329F
Golden Axe (Axe Battler)	269F	Popils (Plateforme)	249F

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy ~~215F~~ 195F
Space Harrier 3D ~~245F~~ 175F

Chaque dimanche à 10h05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission MICRO KID'S

ACCESSOIRES

Adapt. secteur Sega	175F	Battery Pack	345F
Adaptateur Auto	195F	Cable de liaison Ggear	79F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

LE WIDE MASTER

99F

ADAPTATEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console GAMEGEAR

~~149F~~ 99F

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM
+ Alex Kidd + Sonic Hedgehog
+ 1 manette de jeux
649F

A PARAITRE

Aliens 3
New Zealand Story
Sonic 2
Batman Returns
Tazmania
Lemmings 2
Mickey 2
Trivial Pursuit

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES

ACCESSOIRES

Control pad Sega	99F
Control stick Sega	169F
Rapid fire Sega	129F
Adaptateur secteur	175F
Remote control MS	269F
Cable péritel	175F

OFFRE SPÉCIALE !!

RC Grand Prix	99F	E Swat	99F	Aztec Adventure	149F
Alien Storm	99F	Vigilante	99F	Enduro Racer	149F
Miracle Warrior	99F	Psychic World	99F	Fantazy Zone 1	149F
Captain Silver	99F	Ace of Aces	99F	Global Defense	149F
Cloud Master	99F	Ninja	99F	Hang on	149F
Fire and Forget 2	99F	World Grand Prix	99F	Secret Command	149F
Golden Axe Warrior	99F	Super Tennis	99F	Teddy Boy	149F
Rampage	99F	Action Fighter	149F	Transbot	149F

TOP 20			
Prince of Persia	369F	Astérix	395F
Tom and Jerry	395F	Moonwalker	395F
Terminator	369F	Sonic Hedgehog	395F
Olympic Gold	365F	Wimbledon Tennis	365F
Chuck Rock	369F	Champions of Europe	395F
Marble Madness	349F	California Games	345F
The Simpson's	369F	Mickey Mouse Castle.	395F
Senna Grand Prix	395F	Populous	365F
Super Kick Off	345F	Mercs	395F
Donald Duck	395F	Ms Pacman	395F

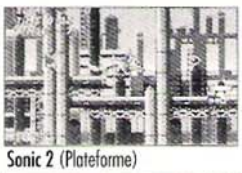
Les prix indiqués sont valables pendant la mise en parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

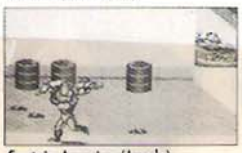
LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MEGADRIVE

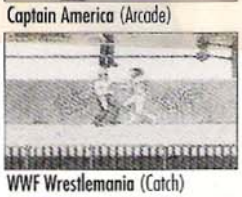
Les nouveautés d'abord !


Sonic 2 (Plateforme)

Global Gladiator (Mic and Mack)

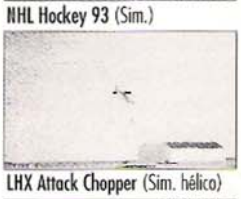

Captain America (Arcade)

Thunderforce IV (Shoot'em up)


WWF Wrestlemania (Catch)

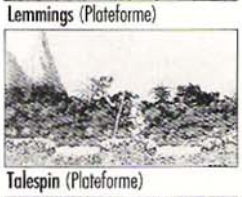
NHL Hockey 93 (Sim.)

Jennifer Cap. Tennis (Sim.)


LHX Attack Chopper (Sim. hélico)

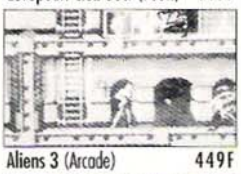
Lemmings (Plateforme)

Road Rash 2 (Moto)


Talespin (Plateforme)

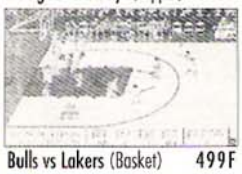
European Club Soc. (Foot.) 449F

Senna Grd Prix (F1) 499F


Aliens 3 (Arcade) 449F

Dragon's Fury (Flipper) 479F

Terminator (Action) 449F

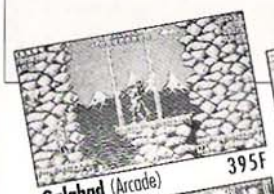

Bulls vs Lakers (Basket) 499F

Predator 2 (Arcade) 449F

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission

MICRO KID'S

ÇA VIENT DE SORTIR !


Galahad (Arcade) 395F

Greendog (Arcade) 395F

Team USA Basket (Sim.) 449F

Aquatic Games (Sports) 425F

TOP 30

Tazmania (Plateforme)	449F	The Simpson's (Plateforme)	395F
Olympic Gold (Sport)	449F	Road Rash (Course Moto)	449F
Chuck Rock (Plateforme)	449F	Jordan VS Birds (Basket)	399F
D.R. Robinson Sup. (Basket)	449F	Two Crudes Dudes (Combat)	399F
E.Holyfield Real Boxing (Boxe)	449F	Krusty's Fun House (Plt)	349F
Side Pocket (Billard)	449F	Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F
Toki (Plateforme)	395F	Super Volleyball (Sim.)	299F
Greendog (Arcade)	395F	Shinning and Dark. (Dungeons)	475F
Desert Strike (Arcade)	499F	Pac Mania (Arcade)	449F
Dungeon and Dragon's (Avent.)	499F	Steel Empire (Shoot'em up)	449F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	Double Dragon (Arcade)	449F
Wonderboy in Monter. (Plt.)	475F	Cybercop (Action)	475F
Street of Rage (Combat)	449F	RBI 4 (Baseball)	449F
EA Hockey (Simulation)	449F	John Madden N2 (Foot. amé.)	449F
Atomic Runner (Arcade)	449F	Marble Madness (Arcade)	499F

Des promos Démentes !!

Thunderforce 2	~~395F~~ 149F	Splatter House 2	~~499F~~ 399F
Altered Beast	~~395F~~ 149F	Cadash	~~449F~~ 349F
E Swat	~~395F~~ 149F	Mickey Mouse	~~449F~~ 399F
Crack Down	~~395F~~ 149F	Quack Shot	~~449F~~ 399F
Flicky	~~325F~~ 149F	Robocod	~~449F~~ 299F
Arrow Flash	~~395F~~ 149F	Rolling Thunder 2	~~499F~~ 399F
Dynamite Duke	~~395F~~ 149F	Mercs	~~475F~~ 299F
World Cup Italia	~~395F~~ 215F	Moonwalker	~~395F~~ 295F
S. Thunderblade	~~395F~~ 215F	Art Alive	~~325F~~ 245F
Alex Kidd	~~325F~~ 215F	Joe Montana 2	~~395F~~ 295F
Mario Lemieux	~~395F~~ 299F	Buck Rogers	~~499F~~ 395F
Slime World	~~449F~~ 249F	Immortal	~~449F~~ 395F

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

JOUEZ JUSQU'À 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

249F

GÉANT

MEGADRIVE
+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F

MEGADRIVE
+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX
1 290F

VERSIONS FRANÇAISES OFFICIELLES
Garanties par le constructeur

LE TOP 25 MEGADRIVE SUR CASSETTE VIDÉO

99F ou GRATUITE
(POUR L'ACHAT DE 2 CARTOUCHES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE MEGADRIVE)

ACCESSOIRES

Action Replay Pro	499F
Remote controller +1 manette	249F
La manette seule	145F
Control Pad Pro2	125F
Control Pad Megadrive	159F
Arcade Power Stick	449F
Adapt.Master-Syst. Megad.	295F
Adaptateur Secteur	175F
Prise Péritel	175F

SUPER !

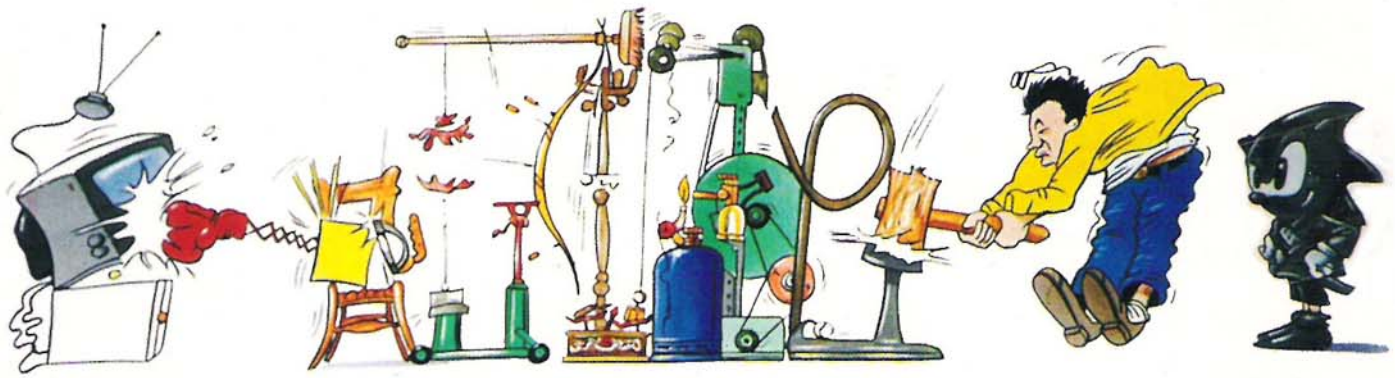
LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA MEGADRIVE
disponible en magasin courant novembre

Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



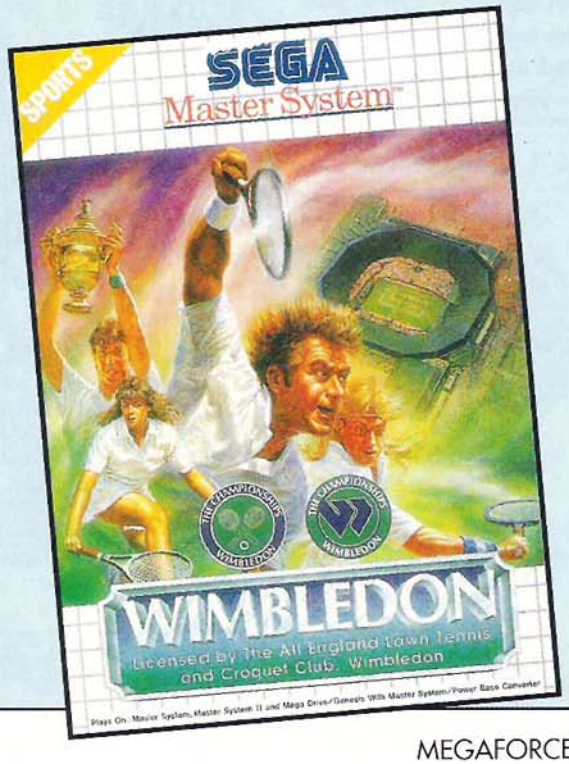
Maître SEGA est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux "SONIC" : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus en n'oubliant pas de mentionner vos coordonnées, le titre du jeu et le modèle de console utilisée. Renvoyez le tout sous enveloppe timbrée à : MEGAFORCE, " Maître SEGA", 100, avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.
Si vous êtes intéressés par les cadeaux SONIC, sachez que vous pouvez aussi les commander directement, en nous demandant – à la même adresse – le "Catalogue".

WIMBLEDON

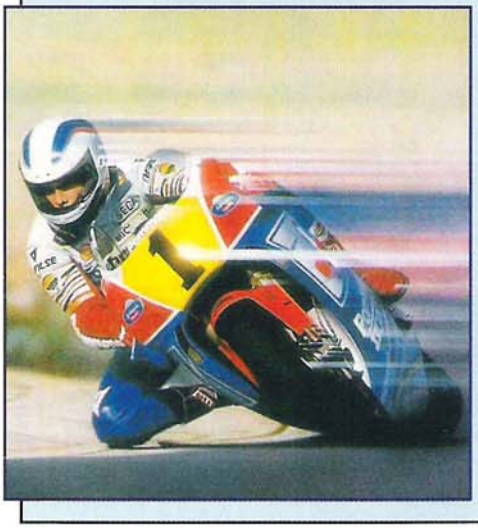
MASTER SYSTEM

Grâce à ce code, vous allez pouvoir donner à votre joueur le maximum de vitesse, de puissance et de niveau !
IKM JKI POC

Maître SEGA



SUPER HANG ON



MEGA DRIVE

Appuyez sur A et START pendant l'écran titre, pour avoir un menu d'option caché !

Julia Martin a gagné le tee-shirt Sonic !

DOUBLE DRAGON

MASTER SYSTEM

Pour les vies infinies, au quatrième stage, rester sur place puis sauter 15 fois en l'air en donnant des coups de pied.

Quentin Duchemin a gagné la ceinture Sonic !

TAZMANIA

MEGA DRIVE

Dans le niveau de l'Antarctique, placez-vous sur le dernier pont de glace puis appuyez sur BAS et C, vous arriverez ainsi à une salle pleine de bonnes choses.

Maître SEGA

KENSEIDEN

MASTER SYSTEM

Pour passer au niveau du tout dernier monstre (le géant), il faut frapper à la tête, même si au début cela ne lui fait pas perdre d'énergie. Le monstre changera de visage trois fois, il aura une tête de mort et, toujours en le frappant à la tête, il commencera à perdre de l'énergie jusqu'à mourir.

Maître SEGA

JAMES POND II

MEGA DRIVE

Il y a deux portes cachées au début du jeu, placez-vous au pied de la troisième tour du château (en comptant de gauche à droite). Etirez-vous, et accrochez-vous à la plate-forme de haut de cette tour.

Déplacez-vous vers la droite de la plate-forme et laissez-vous tomber à droite, en diagonale afin d'atterrir sur un toit. Une fois dessus, marchez vers la gauche jusqu'à ce que vous entriez dans le mur de cette tour. Vous vous retrouverez alors dans un nouvel endroit. Descendez ensuite tous les escaliers, vous arriverez devant deux portes : l'une avec un point d'interrogation, l'autre avec des sucreries.

Emmanuelle REY a gagné une ceinture.

GYNOUG

MEGA DRIVE

Pour sélectionner le niveau de départ, entrez dans l'écran d'options, allezensuite sur contrôle et appuyez sur A pendant 8 secondes jusqu'à l'apparition du Select Stage (de 1 à 5).

Frank Peter a gagné le sac à dos Sonic !

ZILLION II

Pour récupérer trois vies supplémentaires après le fatidique Game-Over, il faut faire HAUT tout en appuyant en même temps sur le bouton 1. Cela ne marche que 3 fois seulement.

MASTER SYSTEM

Maître SEGA

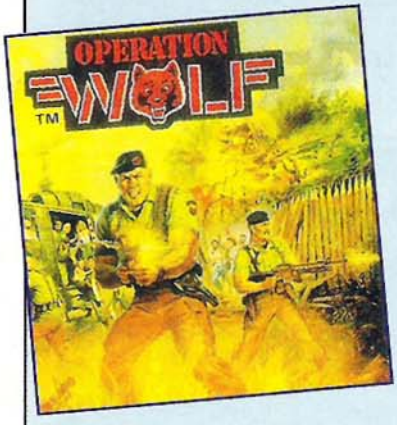
DEVILISH

GAME GEAR

Pour détruire l'homme chauve-souris du deuxième niveau, mettez les raquettes le plus haut possible, ainsi la balle effectuera des rebonds multiples et tuera à coup sûr le Boss.

Maître SEGA

OPERATION WOLF

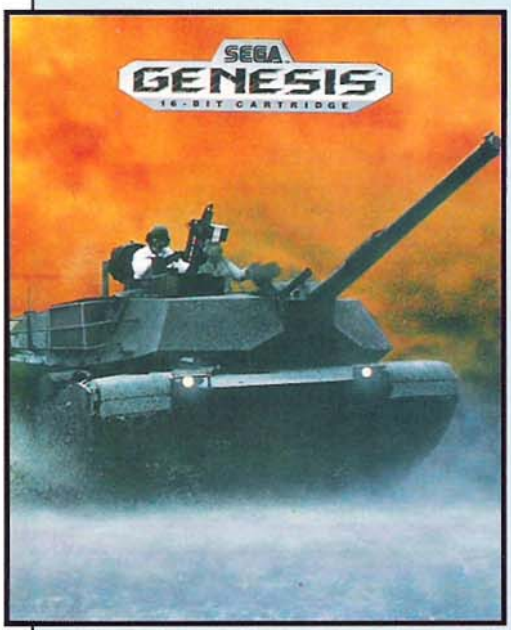


MASTER SYSTEM

Branchez la deuxième manette et appuyez sur le bouton 1 juste à la page de présentation, ceci vous permettra de choisir la vitesse de votre viseur.

Maître SEGA

M-1 ABRAMS BATTLE TANK



MEGA DRIVE

Pendant la démo, faites, B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C puis START. Vous commencerez ainsi avec un max d'armement ainsi qu'une invincibilité totale.

Maître SEGA

GALAXY FORCE

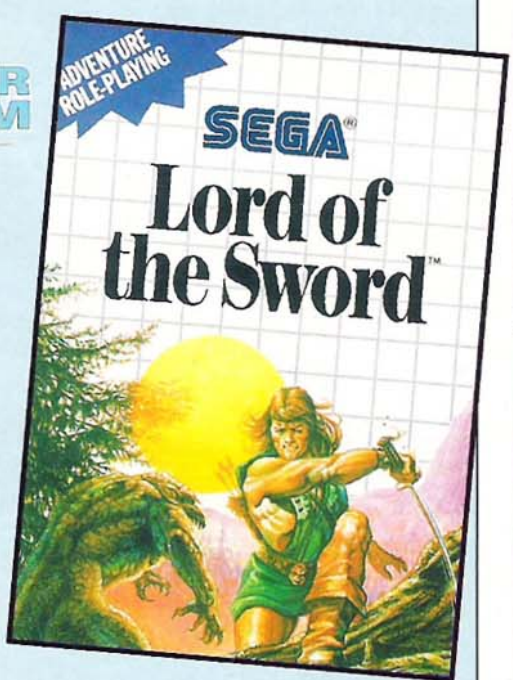
MASTER SYSTEM

Appuyez 7 fois sur pause pendant le jeu, et vous serez invincible !

Christophe Parisot a gagné la trousse Sonic !

LORD OF THE SWORD

MASTER SYSTEM



Pour vaincre le premier chef, approchez-vous de lui en sautant pour éviter les boules de feu qu'il lance, ensuite, mettez-vous directement devant lui en vous baissant et en donnant des coups d'épée.

Maître SEGA

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

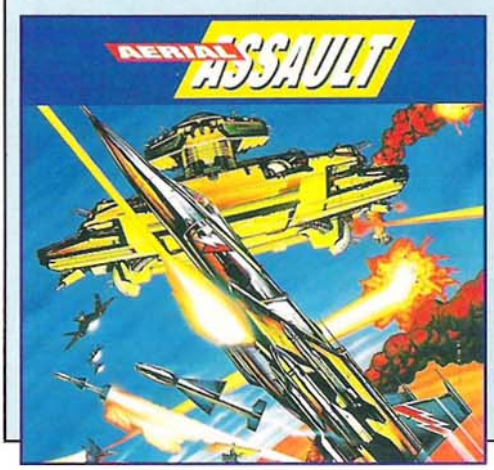
MEGA DRIVE

Au premier monde, après le troisième coffre, sautez une fois, le sol se cassera, sautez alors une deuxième fois, il se cassera entièrement et vous vous trouverez dans une salle secrète. Pour en sortir, il vous faudra casser le plafond.

AERIAL ASSAULT

MASTER SYSTEM

Lorsque vous vous trouvez au niveau 2, le bon moyen d'éviter les éclairs mortels, c'est de piquer dans la couche des nuages. Vous ne risquez pas le crash au sol puisque vous vous trouvez en altitude.



Patrick Lebrun a gagné la trousse Sonic !

OUT RUN

Pour aller directement à la fin du jeu, inscrivez "ENDING" dans le tableau des High-Scores. Vous verrez alors une super fin de jeu.

MEGA DRIVE

Maître SEGA

CAPTAIN SILVER

MASTER SYSTEM

Pour obtenir des crédits supplémentaires, faites HAUT et BOUTON 1 dès l'apparition du Game Over.

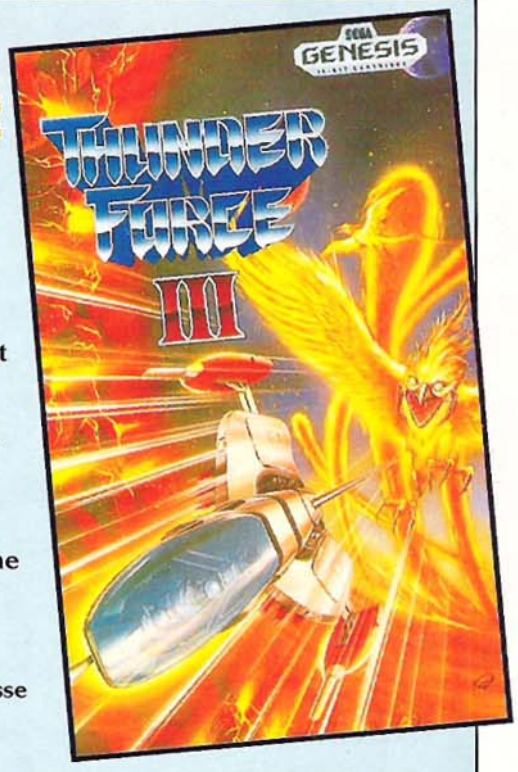
Maître SEGA

THUNDER FORCE III

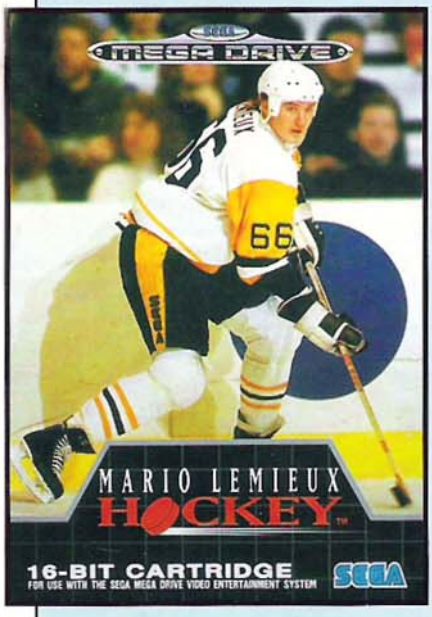
MEGA DRIVE

Pour obtenir toutes les armes, il suffit d'appuyer sur PAUSE pendant le jeu, puis 10 fois sur HAUT, puis simultanément sur B et BAS plusieurs fois, les armes apparaîtront une

Sylvie Pralin a gagné la trousse Sonic !



MARIO LEMIEUX



Philippe Granjean a gagné la ceinture Sonic !

MEGA DRIVE

Codes pour les :

1/8 finale New york contre New Jersey
EBBE HBB2 AJEC

1/4 finale New York contre Pittsburg
ETBE HBB2 AJAC

1/2 finale New york contre Hartford
EJBE FKA2 AJEC

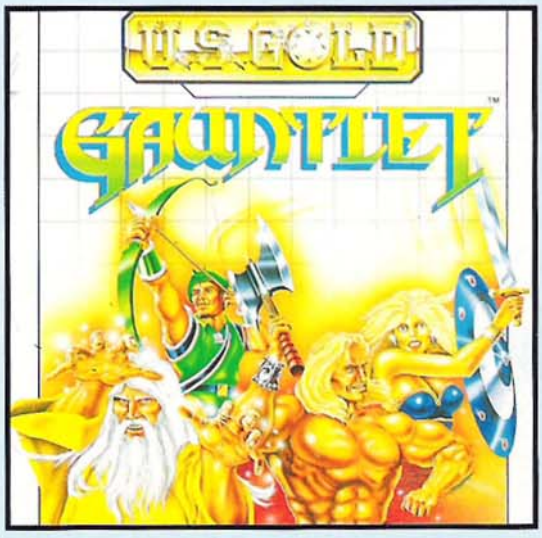
Finale New york contre Los Angeles
E2DE HBC2 AJFC

GAUNTLET

Pour transformer les murs en Exit : durant le jeu, attendre environ 80 secondes sans déplacer le personnage et sans se faire toucher.

MASTER SYSTEM

Martial Poudrier a gagné le sac banane Sonic !



KUNG FU KID

MASTER SYSTEM

Pour tuer le dernier ennemi, n'utilisez surtout pas votre talisman, sinon il sera deux fois plus difficile à combattre.

Maître SEGA

3615 MEGAFORCE

En DétresSe...

QUESTIONS

MASTER SYSTEM

N°11001
PHANTASY STAR 3

1ère génération
Un jour, alors que je cherchais quoi faire à part me faire tuer, j'ai vu une fille en rouge ; mais avant de l'avoir atteinte, je suis morte. Et maintenant, quand je retourne à l'endroit où je l'ai vue, elle n'y est plus. Comment la faire réapparaître ? D'autre part, comment se battre ?

Sophie

N°11002
TAZMANIA et QUACK SHOT

Existe-t-il un Select Round pour ces deux jeux ? Merci d'avance.

Michel

N°11003 – BUBBLE BOBBLE

Laurent et moi n'arrivons pas à entrer chaque manuscrit des rounds suivants :
20 30 60
70 99 199
Comment doit-on faire ?

Baptiste

N°11004 – SHINOBI

Tout d'abord, bravo pour ta méga revue. J'ai un problème à propos de Shinobi. Je cale sur Mandara ; je n'arrive pas à l'éliminer pourtant j'ai le maximum de vies et l'arme la plus puissante (en tout cas, je le pense !). Merci d'avance !

Leslie

N°11005
SUPER THUNDER BLADE

Existe-t-il un moyen pour passer du niveau 1 ou 3 ou alors un tableau pour choisir le niveau duquel on veut partir ?

Corinne

N°11006 – KUNG FU KID

J'ai du mal à sortir du niveau 5. SVP, dites-moi s'il y a un code ou un mouvement pour choisir son tableau. Merci.

Julien

N°11007
MISSION IMPOSSIBLE

Je voudrais arriver à la fin de mission impossible. Merci.

Johann

MEGADRIVE

N°11007 – SUPER HYDLIDE

Je te lance un SOS. Dans Super Hydlide sur Megadrive, je suis bloqué parce que j'ai acheté les jeux en japonais. Je suis tombé du château dans les nuages et je suis entré dans un autre château sur terre ferme. J'ai trouvé un sol avec plein de coffres. Je ne sais pas quoi faire maintenant. Dans ce château, j'ai trouvé une issue que je ne peux pas emprunter. Je ne sais pas comment entrer dans la mine aussi. Aidez moi !

Vincent

N°11008
WONDER BOY 5

Y-a-t-il une solution pour arriver, sans se faire tuer, au palais de Poséidon (ou plutôt à Poséidon lui-même).

Corinne

N°11009 – JAMES POND I

Existe-t-il un tableau pour pouvoir voir la fin ? Y-a-t-il un moyen pour sortir sans difficulté du niveau où il faut aller chercher des vases ?

Corinne

N°11010
RINGS OF POWER

Je suis bloqué sur un anneau, celui de la mutation. Aucun indice ! (J'ai les 10 autres, alors cela m'énerve un peu). Pourriez-vous m'aider ?

Vincent

GAME GEAR

N°11011

Je n'arrive pas à attraper la dernière émeraude (skybase). D'abord je descends d'une chaîne et puis je remarque l'émeraude derrière la chaîne, je ne sais pas passer ! Impossible de la prendre ! Une fois, j'ai lu dans un Mégaforce qu'on devait attendre que deux missiles passent et puis faire avancer Sonic et le faire sauter à travers, mais à travers quoi ? (C'est possible qu'on passe à travers la chaîne). Help, aidez-moi vite !

Eric

N°11012
WONDER BOY,
THE DRAGON'S TRAP

Bonjour, voilà déjà trois mois que j'ai acheté une console Game Gear, avec un jeu qui se prénomme "Wonderboy et le Dragon's Trap", et je n'arrive pas à passer la porte des souterrains, je suis toujours à la première étape du jeu. J'ai essayé tous les moyens possibles en suivant les instructions de la petite notice, mais sans résultat. Comment faire pour passer cette fameuse porte, aidez Méga-Girl s'il vous plaît !

Emmanuelle

N°11013 – SUPER MONACO

Existe-t-il un moyen d'avoir des points sans arriver dans les trois premiers ? Existe-t-il un moyen d'être qualifié pour toutes les courses ?

Rebeu, le populaire

RÉPONSES

GAME GEAR

N°90026 – MICKEY MOUSE, CASTLE OF ILLUSION

Lucile, pour battre ce crétin, c'est facile. Quand il fait tomber des blocs, ramasse celui qui est solide et colle-toi au mur opposé par rapport au boss... Quand il est reformé, lance-lui le bloc dans la tête. Répète l'opération 5 fois et c'est la victoire.

Nyarlathotep, le chaos rampant

MEGADRIVE

N°90015 – QUACK SHOT

Chèr(e)... ???, pour éviter la pierre qui tombe, saute sur les blocs : Soleil, Lune puis Etoile et le mur remontera.

Nyarlathotep, le chaos rampant

N°90016 – WONDER BOY 5

Oui, Jean-Christophe, il existe une armure légendaire : dans le château, après le charriot, tu dois te suspendre à une poulie qui te fera passer au-dessus des pics, ensuite une deuxième que tu dois lâcher pour accéder au coffre (élixir au cœur revitalisant). Ensuite, tombe dans le trou : tu trouveras la fameuse armure. La meilleure potion est la Hi-potion (avec le S dessus) qui te remet tout disponible chez les dragons avant d'aller dans le volcan. Pour l'ultimo-Boss, voici ce que j'ai à te proposer : dans sa première forme, aucune magie ; dans sa seconde, magie de l'éclair quand il y a des des geysers et aussitôt après, magie de puissance.

Mon cher Damien, pour utiliser l'ocarina, tu dois te mettre à l'endroit où il y a plusieurs notes sous toi, utilise l'ocarina de cette façon :
Pour la première porte, fais :
B-A-B-A-B-C-B
Pour la seconde : A-B-C-B-C-A-B et pour la troisième :
A-C-C-A-B-A-B
Pour plus de pratique, retourne voir Sonia dès que tu as l'ocarina.

N°90020 – ALISIA DRAGOON

Damien, au 7ème niveau, au triangle, saute sur le premier triangle que tu peux prendre et à l'aide des autres, va complètement sur la droite du tableau et saute à droite. Tu dois en principe retomber sur un triangle qui est bien caché lorsque tu es en haut mais que tu aperçois lorsque tu arrives à ce niveau. Cela t'emmèneras plus haut.
Il existe une manipulation simple à faire pour arriver au niveau que tu souhaites. Dès l'allumage du jeu dans la présentation, appuie sur "A" tant que le "Sega" de la présentation apparaît jusqu'à la disparition de "Game Arts", puis appuie sur "B" jusqu'à ce que "Gainax" disparaisse, et enfin appuie sur "C" jusqu'à ce que "Mécano" disparaisse. Ensuite, appuie sur "Start" lorsque le dragon de la présentation apparaît, lance des étoiles. Un son doit retentir te disant que les manipulations sont correctes.
Ensuite, tu commences le jeu et au stage 1, branche-toi sur le pad 2 et appuie sur le bouton "C", tu vas alors avancer dans les stages. Appuie jusqu'au stage que tu souhaites.
La fin est superbe, comme le jeu...

Arnaud de Châteauroux

MASTER SYSTEM

N°90001 – ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Patrick, tu voulais les codes "Pierre, feuilles, ciseaux", les voici :

1) pierre ciseau
2) ciseau feuille
3) pierre ciseau
4) feuille feuille
5) pierre pierre
6) pierre ciseau

Alors maintenant, bonne chance !

Suzan

Rémi, pour les boîtes roses du château de Radaxian, c'est simple : tape dans chacune des boîtes puis marche sur celles-ci.

Nyarlathotep, le chaos rampant

Benoît, si tu contrôles parfaitement la bécane, tu passeras tout le niveau d'un coup (il suffit de savoir sauter au bon moment). Si tu n'es pas très sûr de toi, vas-y doucement et aide-toi de la canne de vol pour les passages difficiles. Utilise l'onde de choc pour le gorille de fin de niveau (avec elle, tu le liquideras en quelques secondes).

Nyarlathotep, le chaos rampant

Roxane, tu dois frapper sa corne 3 fois tout en évitant ses boules de feu.

Nyarlathotep, le chaos rampant

Thierry, il n'existe, à ma connaissance, aucun des deux codes que tu demandes... Désolé.

Nyarlathotep, le chaos rampant

Véronique, il y a une option Continue que tu peux utiliser pour 400 pièces d'or. Pour l'utiliser, garde enfoncée la direction Haut tout en appuyant 10 fois sur le bouton 2. Tu peux utiliser ce Continue tant que ton argent te le permet.

Nyarlathotep, le chaos rampant

N°90002 – SONIC

Thibault, au début du niveau, au lieu d'avancer, baisse-toi. Un petit vaisseau à hélice apparaîtra. Monte dessus. Laisse-toi guider à un autre vaisseau... Ainsi de suite, jusqu'à ce que tu vois, en haut de toi, sur la mongolfière, l'émeraude ! La sixième ! Bien sûr, prends-la. Mais fais gaffe, derrière cette chaîne que tu vois, il y a des gros canons ! Ne te mets jamais devant eux. Saute de canon en canon, vers la gauche, jusqu'à... la porte de la fin du niveau !

Bile

Benoît, à côté de l'émeraude, il y a un pont qui s'écroule : mets-toi sur une planche du pont (c'est au premier niveau "bridge"), laisse-toi tomber comme si tu voulais te noyer. Mais arrivé presque dans la mer, saute sur l'émeraude... Mais pas trop haut, sinon tu te retrouveras à ton point de départ. Pour remonter, saute vers le haut. Puis continue ta route !

Bile

Inconnu qui ne trouve pas le diamant dans la jungle, écoute-moi ! Quand tu arrives à des chutes d'eau (au niveau jungle 1) il y a des bûches. Tu dois monter sur les bûches, sauter de bûche en bûche et tu te retrouves sur l'autre rive, pendant que les pauvres bûches sombrent dans la mer ! C'est dans le niveau 1, à la deuxième chute d'eau. Saute sur la première bûche mais ne vas pas sur la deuxième : reste sur celle-ci, comme si tu voulais te suicider. Mais presque arrivé sur l'eau, à côté de toi, il y a un ballon marron. Saute dessus : c'est une bûche vue de profil ! Tu es dessus ? ça veut dire que tu vas avoir le diamant : marche vers la gauche sans sauter une seule fois. Mais que vois-tu ? Le diamant, bien sûr !
Et maintenant, une astuce. Une fois que tu as attrapé le diamant, tu retournes sur la bûche vue de profil et si tu trouves le niveau difficile à ton goût, tu peux continuer ton trajet sur ton petit "auto-bois".

Bile

N°90003 – KENSEIDEN

Pour faire un code "continu" après le Game Over, avec la manette fais H, H, B, B et 2 (ceci ne marche que 3 fois).

Jérôme

N°90004
ALIEN SYNDROME

Pour avoir les vies infinies, fais pendant la page de présentation : H, B, B, B, B, H, D, G, D, G et 2.

Jérôme

N°90007 – RASTAN

Une fois sur la liane, saute sur la droite, sur le "2ème étage". De là, en sautant, essaie d'atteindre la branche au-dessus de la liane. Mais n'abandonne pas ! Une fois sur la branche, saute sur l'arme en appuyant sans cesse sur 1. Tu l'as !

Bile

N°90009
ALEX KIDD
IN HIGH TECH WORLD

Adeline, présente-toi au premier gardien lorsque les minutes indiquent zéro. Un samouraï te donnera le laisser-passer par les boutiques pour vendre ou acheter quoi que ce soit. Bonne chance.

Maxime

N°90022 – WONDER BOY 3

Philippe, voici les codes que tu demandes :
Homme-lion :
TKC3 YTW DDPF R7A
Homme-faucon :
Y20V DD5 VYEP 9RN

Nyarlathotep, le chaos rampant

Didier, pour avoir des vies infinies, choisis l'épée Murmasa, l'armure Hadès et le bouclier Aqua.

Nyarlathotep, le chaos rampant

N°10021 – WONDER BOY 3

Quand tu entres dans la salle aux étoiles, prends le sabre magique et crée un bloc au centre exact de la salle, puis avec le sabre tonnerre détruis-le. Tu verras alors un point d'interrogation, c'est l'accès à la zone dragon-vampire. Pour avoir l'épée légendaire, il faut aller dans l'antre de MEKA qui sera vide de monstre.
Pour tuer le dragon à deux têtes, il faut surtout frapper celle du bas, tu sautes légèrement et tu cognes, revêts l'armure Mades, cela t'aidera.

Pour tout découvrir, je te donne mon dernier code : YIOV DAX VYEG HTM. Cela peut t'aider à combattre le dernier monstre que tu trouves directement à la sortie de la tour sous la flèche, et monté sur le deuxième bloc.

Jean-Claude

N°10024 – WONDER BOY IN MONSTER LAND

Dès la 1ère voyante, si tu fais Pause 36 ou 37 fois, tu auras des sous et ce à chaque fois que tu le peux si tu as un fire automatique, tu le laisses branché en continu, ainsi tu peux t'équiper au maxi.

Jean-Claude

N°10038 – ULTIMA IV

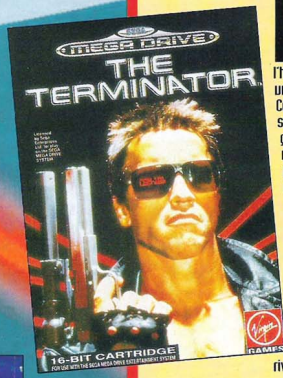
Quand on te demande si tu donnes ton sang, tu dis "oui". On gagne de l'or dans les combats surtout ne touche pas aux coffres cachés.
Nondrake dans les marécages D'G" C'G" la nuit. Vas dans un donjon et branche la 2ème manette, tu auras beaucoup d'informations.

Jean-Claude

3615 MEGAFORCE

THE TERMINATOR

MEGA DRIVE



D'abord, il y eut l'holocauste nucléaire... Très vite, les machines prirent le contrôle de tout. Les survivants humains n'eurent alors d'autre choix que d'obéir à leurs supérieurs mécaniques. Exploitée, torturée, périssant à petit feu, l'humanité était perdue... Pourtant, un homme parvint à changer cela. Cet homme, ce fut John Connor. Lui seul parvint à lancer la révolte ! La guerre contre les machines fut meurtrière. A force d'actions héroïques et de coups de force incroyables, la rébellion s'est peu à peu imposée. Nous sommes aujourd'hui en 2029 et la victoire est maintenant proche pour l'Humanité ! Seulement, Skynet, l'ordinateur central et ancien dictateur, vient de jouer sa dernière carte ! Un Terminator, un modèle 101, a été envoyé dans le passé afin de tuer John Connor, avant même qu'il n'arrive au monde ! La cible de ce tueur cybernétique est donc la mère de John, Sarah. Mais la résistance sitôt avertie tente la contre-attaque ! Kyle Reese, soldat de choc sous les ordres de Perry, est envoyé dans le temps pour contrer le Terminator. Première étape, la base de Skynet où il faut que Kyle atteigne la machine à voyager dans le temps, et qu'il la détruise pour ne pas être suivi. Ensuite, le duel contre la machine infernale pourra commencer...Tentez l'aventure pour le futur !

●●●

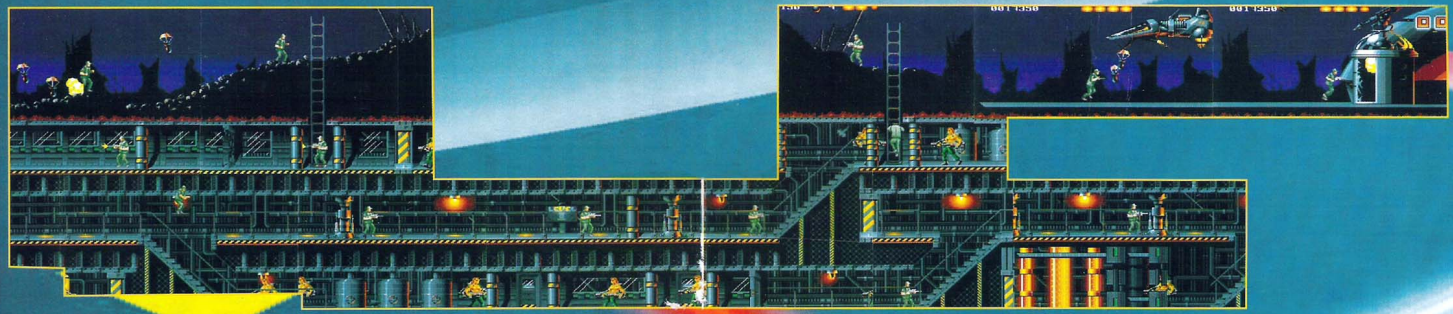
LEVEL 1 LE FUTUR

Vous allez commencer sur la surface de la planète. Dès le début du jeu, presque aussitôt à votre droite, vous pourrez collecter plusieurs bombes qui vous serviront plus tard à faire sauter de nombreuses portes et, par la suite, à détruire l'effroyable machine à remonter dans le temps.

Vous devrez vous débarrasser d'un ennemi imposant et gênant, c'est une sorte de robot géant surmonté d'un canon pour le moins redoutable. La seule manière de vous en défaire, sera de lui lancer un maximum de grenades. Juste en dessous de son canon, il y a une partie orange qui dépasse, c'est là qu'il faudra faire un carnage.
Après cette brève interruption, continuez à vous diriger vers la droite, il vous faudra de temps à autre éviter des avions - hélicoptères -

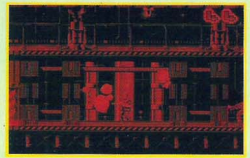
réfrigérateur - robot lance-bombes, qui n'hésiteront pas à vous lancer à la figure leur triste cargaison. Ensuite, vous devrez rentrer dans le centre souterrain lui-même. Il vous suffit de suivre le plan pour ne pas vous perdre dans ce labyrinthe. Il est assez difficile de venir à bout de vos agresseurs à la grenade, mais heureusement, vous découvrirez un uzi qui vous facilitera les choses. Suivant le niveau de difficulté que vous avez choisi, cette arme se trouvera plus ou moins loin de vous.

A



Une fois que vous aurez traversé ce complexe souterrain, vous arriverez dans la salle qui renferme l'ordinateur contrôlant la machine à remonter le temps. Déposez une bombe et...

... il vous restera 45 secondes pour sortir de la base et vous téléporter dans le passé grâce à la machine à remonter le temps qui se trouve en haut à droite.



LEVEL 2 DANS LES RUES DE L.A.

Une fois votre voyage dans le temps effectué, grimpez sur le toit du premier magasin.

Alors que vous progresserez sur les toits des immeubles, des hélicoptères de la police vous lanceront des missiles, donc méfiance !

Vous arrivez devant l'infrastructure d'un futur building. Grimpez le long des poutrelles d'acier pour passer de l'autre côté du mur qui vous bloquait le passage.

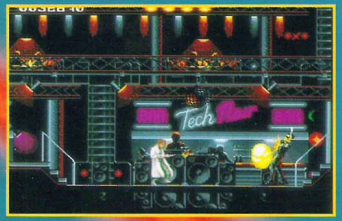
Dans la rue, vous vous heurterez aux forces du désordre, heu, de l'ordre ! N'hésitez pas à leur tirer dessus avec votre magnifique fusil à pompe, les cops ne seront pas morts pour autant mais ils resteront paralysés pendant cinq secondes - qui a dit dommage ?

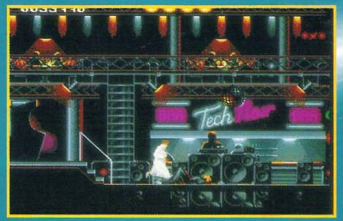
Continuez votre carnage le long des trottoirs, et récupérez au passage ce que vous laisseront les flics abattus.

Il ne vous reste plus qu'à rentrer dans le Tech Noir, une boîte très en vogue à Los Angeles, pour sauver la pauvre Sarah du carnage !

LEVEL 3 DANS LE TECH NOIR

Non, vous n'êtes pas dans cette boîte pour danser ! Courez en tirant sur le Terminator qui vous a dans sa ligne de mire. Il faut aller tout droit, vous n'allez tout de même pas vous perdre avec ça !





Le robot de chair et d'acier vous bloquera le passage pour aller voir Sarah. Le seul moyen pour le passer consiste à lui tirer dessus de manière à ce qu'il tombe à terre. La troisième fois qu'il s'écroulera, il se mettra à clignoter pendant cinq secondes, c'est à ce moment précis qu'il vous faudra passer pour délivrer la belle et plantureuse mère de votre futur chef !

LEVEL 4 LE COMMISSARIAT

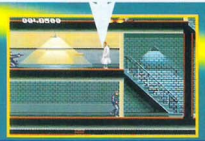
A

B

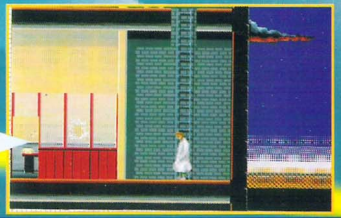
Attention, lorsque vous prenez les escaliers, en bas et en haut, vous risquez de tomber nez à nez avec de drôles de flics. Pour les éviter, montez ou descendez, lentement de

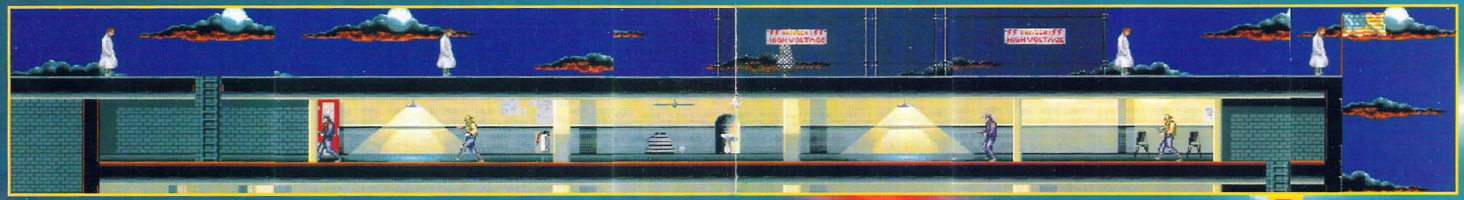
Sarah s'est malheureusement faite capturer par la police (encore elle !), et cette dernière ne veut évidemment pas croire aux histoires qu'elle raconte.
Vous allez devoir la délivrer (Sarah, encore une fois !) du commissariat, surtout que le Terminator est déjà dans la place ! Montez et descendez les différents étages du poulailler pour vous confronter encore une fois avec le père 'swarzy' qui vous bloquera le passage pour rejoindre Sarah. Pour passer, reprenez la même méthode que dans la boîte, vous le descendez trois fois, et vous pourrez lui marcher dessus pour aller délivrer la belle. Un petit conseil, évitez de vous faire toucher par vos agresseurs, car ils vous feraient perdre un maximum d'énergie !

Un conseil, si vous ne voulez pas terminer avec une bonne "Bastos" dans la poire... Baissez-vous dès que vous aurez atteint le haut de l'escalier.

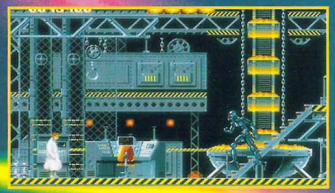


Pour accéder à la sortie de ce niveau, empruntez l'échelle, elle mène directement sur le toit, votre seul et unique échappatoire.

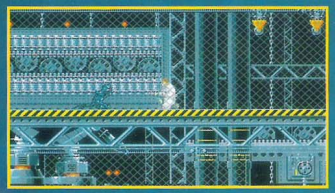




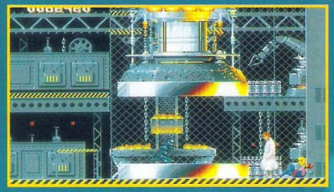
LEVEL 5 L'USINE

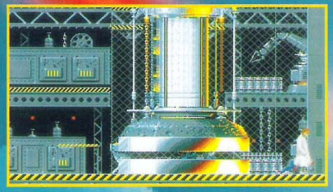


ça sent bon la fin ! Vous devez progresser dans l'usine le plus vite possible, de façon à ce que le Terminator ne fasse pas du petit bois avec votre belle dulcinée. Plusieurs chemins sont possibles pour parvenir à Sarah, mais méfiance, le Terminator rôde.



Dans sa première forme (lorsqu'il est en une seule pièce), vous pourrez vous débarraser du Terminator sans problème, à coups de fusil à pompe. Mais dans sa deuxième forme, c'est une autre histoire ! Vous ne pourrez pas l'atteindre avec vos projectiles, le monstre se trouvant en dessous de votre ligne de mire. Pour l'éviter, vous devrez sauter, prenez bien votre élan car il vous fera perdre un maximum d'énergie si vous lui tombez dessus.





Au fond de l'usine, vous trouverez Sarah, assise près d'un marteau-pilon hydraulique. Attendez patiemment que le Terminator passe en dessous du marteau pilon pour le faire maigrir de quelques kilos !

Voilà, vous avez fini ce superbe jeu, et souvenez-vous de ce qu'a dit le Terminator avant de mourir : "I'll be back"... à bon entendeur, salut !

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F.

OUI! Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F.
Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F.
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20 ou 45F.
Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ **Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.**
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ **Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.**
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

.....

CP : ..... **Ville :** .....

Pays : .....

Tél. : ..... **Age :** .....

J'ai une ☐ **• Master System** ☐ **• Megadrive** ☐ **• Game Gear**

LA TOTALE !

Complétez votre collection *,

à l'aide du bon de commande ci-dessous.

***dans la limite des stocks disponibles, le numéro 1 étant déjà épuisé.**

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !

2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ **Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE** ☐ **au prix unitaire de 40F (France, port compris)** ☐ **au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)**

☐ **n°2** ☐ **n°3** ☐ **n°4** ☐ **n°5** ☐ **n°6** ☐ **n°7** ☐ **n°8** ☐ **n°9** ☐ **n°10**

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF **(avec cassette vidéo SEGA n°1)**

☐ **Je commande ..... pin's MEGAFORCE** ☐ **le rond (30F)** ☐ **le carré (30F)** ☐ **les 2 modèles (50F)**

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : ..... FF

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

CP : ..... **Ville :** .....

Pays : ..... **Tél. :** ..... **Age :** .....

J'ai une ☐ **• Master System** ☐ **• Megadrive** ☐ **• Game Gear**

HIT-PARADE

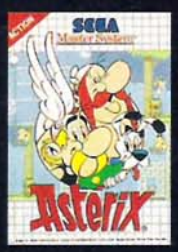
Voici le Hit-PArade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 15 novembre, à Megaforce, le Hit, 100, avenue du Général Leclerc, 93 692 PANTIN CEDEX. Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

MASTER SYSTEM

1 - OLYMPIC GOLD - 3ÈME MOIS - SPORT
A vos marques... Prêt... Partez !

2 - ASTÉRIX - 6ÈME MOIS - ACTION
Belle remontée, par Toutatis !

3 - SONIC - 11ÈME MOIS - HEROS SEGA
Eh oui ! Toujours lui... Plus présent que jamais !



4 - TOM AND JERRY - 1ER MOIS - ACTION
Les héros de la Warner signent leur entrée.

5 - DONALD DUCK - 11ÈME MOIS - ACTION
Tout comme son pote Sonic, Donald trace la route.

6 - THE TERMINATOR - 1ER MOIS - ACTION
Tremblez ! Car il arrive et il n'est pas content...

7 - SIMPSON'S - 1ER MOIS - ACTION
Bart, où sont mes Donuts ? Hé ! Où qu'y sont...

8 - THE NINJA - 4ÈME MOIS - ACTION
Les neuf pouvoirs sont avec lui, en cette huitième place.

9 - MICKEY MOUSE - 13ÈME MOIS - ACTION
Le vétéran est toujours là, mais le sera-t-il toujours ?

10 - SUPER TENNIS - 1ER MOIS - SPORT
Jeu... Set, et Match !

MEGADRIVE

1 - AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II
3ÈME MOIS - SPORT
Toujours en pole position, mais la gardera-t-il longtemps ?

2 - EUROPEAN CLUB SOCCER - 2ÈME MOIS - SPORT
Les onzes tiennent vraiment une forme du tonnerre !

3 - QUACK SHOT - 1ER MOIS - ACTION
Grand retour de l'enfant prodigue.

4 - OLYMPIC GOLD - 3ÈME MOIS - SPORT
Perte de la médaille de bronze pour les athlètes d'Olympic Gold.

5 - KID CHAMELEON - 5ÈME MOIS - ACTION
Belle remontée de notre super héros aux mille apparences.

6 - ALIEN 3 - 1ER MOIS - ACTION
Serez-vous la sixième victime de la bête ?...

7 - SIMPSON'S - 1ER MOIS - ACTION
Ils sont p'pa tes Donuts... Ils sont là !

8 - THE TERMINATOR - 2ÈME MOIS - ACTION
Pour revenir, il est revenu !

9 - SONIC - 1ER MOIS - HEROS SEGA
Il est reviendu !

10 - TAZMANIA - 3ÈME MOIS - ACTION
Le monstre de Tasmanie fatigue un peu, il ne dort pas assez.

GAME GEAR

1 - AYRTON SENNA'S MONACO GP II
1ER MOIS - SPORT
Et une pole position, une !

2 - SONIC - 2ÈME MOIS - HEROS SEGA
Quelle que soit la machine, il est toujours là...

3 - DONALD DUCK - 7ÈME MOIS - ACTION
Il faiblit notre canard, d'un petite place, mais il faiblit...

4 - MICKEY MOUSE - 4ÈME MOIS - ACTION
Egal à lui-même, Mickey conserve sa quatrième place.

5 - SPIDERMAN - 1ER MOIS - ACTION
Lanterne rouge pour notre araignée, mais c'est normal, elle vient juste d'arriver.

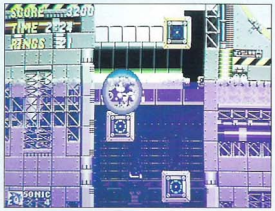
3615 MEGAFORCE

Finis tes jeux grâce à nos centaines d'astuces

Dialogue en direct avec des fanas de jeux SEGA

Notre mascotte SCHMURZ répond à tes questions

3615 MEGAFORCE
le serveur des Segamaniaques
24h sur 24



Une fois de plus, tout comme lors du premier épisode, l'eau ne manquera pas, contrairement à l'air ! Maintenez Sonic hors de l'eau, ou gare !

SONIC 2

Vous attendiez tous son retour ! Le voilà enfin, l'incomparable Sonic, dans un numéro que vous n'êtes pas prêts d'oublier, vous pouvez en être sûrs ! Une fois encore, il va falloir déjouer les plans de l'infâme -il n'y pas d'autre mot- Docteur Robotnik ! Mais cette fois, ce satané docteur a bien d'autres machines à sa disposition. La lutte sera beaucoup plus dure que lors de votre premier duel. Pour rétablir l'équilibre, afin que les choses soient plus justes, vous pourrez partir avec un compagnon, Miles. Sonic n'est donc plus seul, mais accompagné d'un écureuil qui se sert de sa queue pour voler ! Cet écureuil file comme le vent, mais Sonic demeure le plus rapide, jamais il n'avait eu tant de pêche ! Il fonce à une vitesse hallucinante dans tous les tableaux. Pour détruire ses ennemis, les sbires du docteur Robotnik, il se met en boule et, toutes pointes dehors, s'ouvre le passage en force !

Certains niveaux de Sonic sont de véritable labyrinthes dans lesquels il faudra trouver son chemin, ce qui ne sera vraiment pas évident. Filant dans un sens, puis dans l'autre, passant dans des tuyaux qui l'emmènent on ne sait où, utilisant des bumpers qui le projettent à des hauteurs faramineuses... Sonic ne s'arrête pas un instant ! Vous avez plutôt intérêt à avoir du souffle et de bons yeux pour suivre le hérisson tant il file vite ! Si l'écureuil peine un peu, pas de problème, il vous rattrapera en faisant l'hélicoptère. Et faire la course, ça vous tente ? C'est le moment ou jamais ! Jouer en duel en jouant à deux, tout n'en sera que plus passionnant, et il suffit de sélectionner ce mode de jeu particulier dès le départ. Qui, du hérisson et de l'écureuil, l'emportera, telle est la question ?

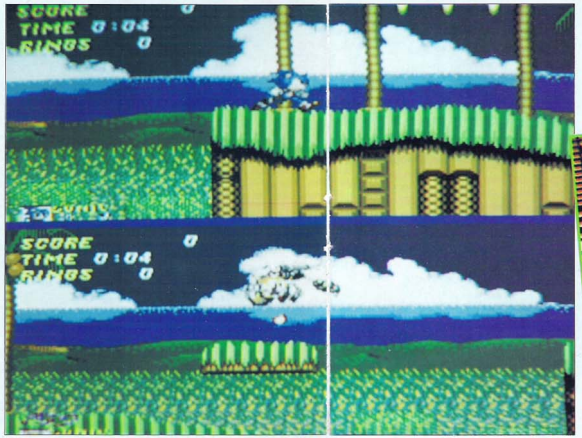
C'est ainsi que lors du niveau bonus, avec une course en 3D dans des couloirs, vous pourrez vous "battre" pour récupérer les anneaux. En effet, dans ces tableaux bonus, il faudra avant tout attraper des anneaux. Grâce à leur grande vitesse, Miles et Sonic pourront marcher sur les parois où les attendent des masses d'anneaux !

Toute l'action se déroulera à un rythme véritablement inouï. Du jamais vu sur votre Megadrive, dont les capacités ont été finement exploitées. Les seules photos d'écrans suffiront certainement à vous convaincre de la beauté du jeu. Et encore, nous avons gardé les meilleures pour que vous les découvriez vous-même ! Si vous cherchez le mot à utiliser pour parler d'une animation parfaite, dites donc Sonic. Des scrollings différentiels, un scrolling multidirectionnel complètement dingue, et une animation des sprites fluide à souhait... Tout est là pour que le jeu soit d'une rapidité hors pair. Encore un grand numéro de Sonic, à partager à deux, cette fois !

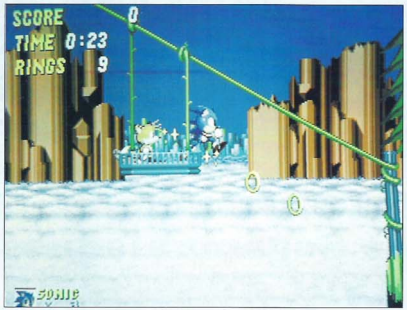
Et c'est parti pour une balade à deux ! Deux animaux, pour une même technique de combat. Sans doute est-ce le "Tai Kwen Sonic" ?

Première -et certainement pas dernière- rencontre avec le docteur Robotnik. Si les machines ont changé, le docteur reste, quant à lui, égal à lui-même ; comprenez : cruel.

Deux écrans séparés pour deux joueurs. Un moyen de distancer son partenaire... et de collecter plus d'anneaux !



Sonic et son compagnon en téléphérique, un instant de repos après des courses effrénées.



EDITEUR : SEGA

SON

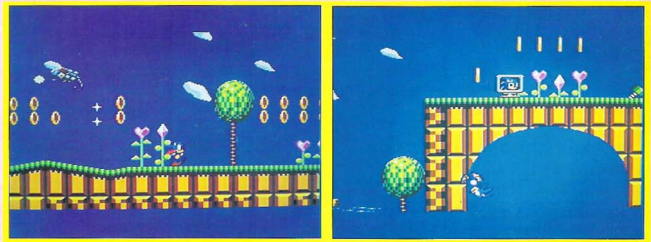
GRAPHISME

ANIMATION

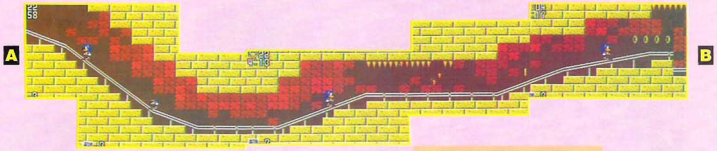
MANIABILITE

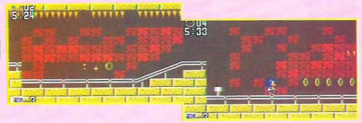
SONIC 2

Les Ségamaniaques que vous êtes ne s'y tromperont pas : Sonic revient sur Master System et ce n'est pas pour "faire tapisserie" ! Sa venue n'étant pas seulement réservée aux possesseurs de Megadrive, votre Master System va pouvoir se faire une joie de retrouver le petit hérisson, fer de lance de tous les jeux Sega dans le monde. Tout le monde a beaucoup travaillé pour vous offrir cette version 8-bits qui a déjà décoiffé tous les membres de la rédaction de Megaforce. Bien sûr, chacun se vante d'avoir été très loin dans Sonic 2 mais personne ne l'a encore terminé, tellement le nombre de niveaux et de sous-niveaux est élevé ! A ce propos, le déroulement du jeu se fait de la même manière que dans le premier épisode, on ne change pas une méthode qui marche ! C'est-à-dire que vous guidez notre héros Sonic dans des zones divisées en sous-niveaux et terminées par un boss. Sonic récupère toujours les anneaux dont il est friand et fonce à une vitesse encore plus... supersonique ! En fait, chez Sega, on nous a concocté un jeu qui reprend toutes les bonnes habitudes de Sonic tout en y apportant des tonnes de milliards de nouveautés qui décoifferont les plus blasés d'entre vous. Allez donc jeter un coup d'oeil aux clichés et vous comprendrez qu'avec Sonic 2, on découvre des plaisirs jusque-là inconnus ! Par exemple, le vol en deltaplane ou encore les mini voyages en petits wagons dans les mines et j'en passe. Sonic court toujours aussi vite et dans tous les sens ! Il peut nager pour aller trouver des 1-UP ou encore briser des morceaux de murs pour passer à travers et rejoindre ainsi des zones secrètes. Un grand moment sur Master System...



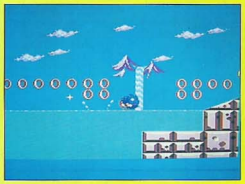
Là, il faut choisir : l'éclate totale à pleine vitesse et la tête à l'envers (un looping, quoi !) ou alors le bonus qui se trouve au-dessus ! Sonic ne s'est pas calmé dans cette nouvelle aventure, il court toujours plus vite...

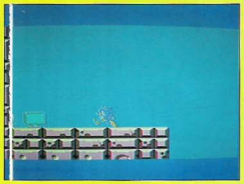




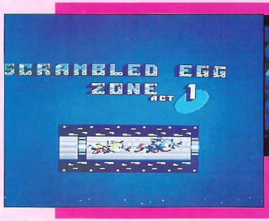
Une zone souterraine qui transforme Sonic en mineur de fond ! Dès que vous apercevez ce wagon, sautez dedans et vous aurez droit à un voyage gratuit à pleine vitesse dans les galeries de la mine. Tenez-vous bien et

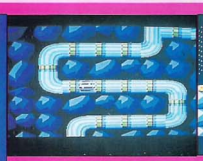
Il est possible de rebondir sur l'eau mais aussi d'y pénétrer et d'y nager. Des bonus sont à la clé pour ceux qui auront assez de respiration.



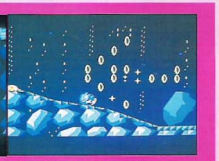


Dans Sonic 2, on brise les murs ! Il lui suffit de tourner sur lui-même et notre hérisson enfoncera les blocs à grande vitesse; ce qui lui ouvrera la porte de certains passages secrets.

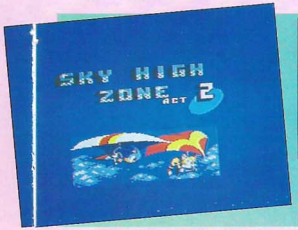




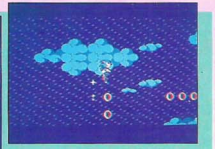
Vous n'avez pas grand-chose à faire lorsque Sonic se fait happer par les conduits de tubes géants. Il faut juste admirer la vitesse.



Suivez la flèche... et n'oubliez pas quand même de vous arrêter pour attraper les anneaux qui la composent.



Une des nouveautés de Sonic 2 : le vol en deltaplane pour les plus aventuriers d'entre vous. Si vous tombez du delta, vous pourrez le récupérer un peu plus loin.



C'est la pluie qui prédomine dans ce niveau. On est loin de la "Green Hills Zone" toute printanière et ensoleillée sur fond de ciel bleu. Ici, les gouttes de pluies lardent l'écran pendant tout le niveau.

EDITEUR : SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

Lemmings

Grâce aux constructeurs d'échelles, passez les gouffres. Quant aux Lemmings qui n'auront pas eu la chance de passer, faites-les exploser, ils ne vous serviront plus à rien.

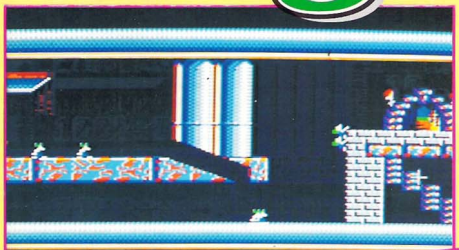
Compte à rebours pour l'explosion du prochain Lemming ! Il s'agit là du seul moyen pour franchir le mur qui se trouve à droite. On ne fait pas d'omelette sans exploser de Lemmings !

Qui n'a jamais entendu parler des Lemmings, hormis les Lemmings eux-mêmes ? Le Lemming est un animal qui n'a rien à voir avec le rongeur scandinave. Le Lemming dont nous parlons est une petite créature bleue et verte, d'une terrible bêtise, qui avance droit devant elle sans se poser trop de questions, sans même se poser de question du tout. C'est-à-dire que si un gouffre se présente, le Lemming y tombe...

Ce n'est pas plus compliqué que cela. Pour éviter l'extinction de la race, vous avez été chargé de protéger les Lemmings. Pour cela, vous devez les guider afin qu'ils arrivent à bon port. Au fil des divers niveaux, vous devrez, en donnant certaines instructions à des Lemmings que vous aurez choisis, influer sur les déplacements des autres. Par exemple, s'il y a un gouffre dans les environs, placez un Lemming "stoppeur" en faction devant le précipice. Il arrêtera ses congénères qui feront tout simplement demi-tour... Je vous avais dit qu'ils étaient bêtes ! Les niveaux, tenant pour la plupart sur plusieurs écrans (que vous pourrez faire scroller à volonté), iront en difficulté croissante. La véritable difficulté, c'est que les instructions à donner sont en nombre limité ! Qu'il s'agisse d'ordonner de grimper, de creuser, de faire un escalier, d'exploser, de prendre un parapluie pour tomber, de détruire ce qu'il y a devant ou de stopper, toutes ces actions sont en nombre limité. Il ne faut donc pas faire d'erreur. De plus, toutes les instructions ne sont pas toujours disponibles. C'est-à-dire qu'il faut passer le niveau avec les instructions disponibles. A vous de faire fonctionner votre imagination ! Pour chacun des niveaux de Lemmings, vous serez accompagné de musiques variées, et toujours très entraînantes. Par exemple, le tout premier niveau se passera sur un air de French Cancan ! Bien entendu, plus le niveau sera élevé, plus il sera difficile à franchir. Ce sera à vous de trouver des astuces incroyables pour emmener tous vos petits Lemmings jusqu'à leur maison.

A vous de décider du rythme auquel arrivent les Lemmings. Voyez un peu le flot compact de créatures que cela peut donner !

Peut-être y a-t-il un point qui vous inquiète, à savoir "la version Game Gear ne propose-t-elle pas des sprites trop petit ?"... Rassurez-vous, il n'en est rien. Lemmings est même un jeu qui sied particulièrement bien à la petite portable. Il est très agréable, pour ne pas dire plus, de faire une partie de Lemmings entre deux cours, ou dans le métro ! Lemmings est un jeu de réflexion unique, sur lequel vous passerez de très, très longues soirées !



Voilà ce que donne l'utilisation du Lemming "piocheur". Là encore, vous n'êtes que dans les tout premiers niveaux !

LES PHOTOS ENTOUREES DE ROUGE SONT SUR MASTER SYSTEM, LES AUTRES SUR GAME GEAR

EDITEUR SEGA

SON

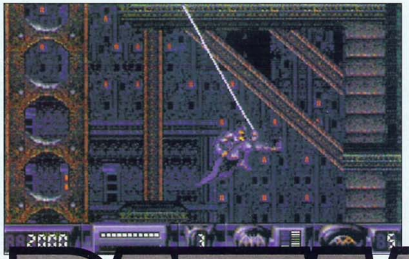
GRAPHISME

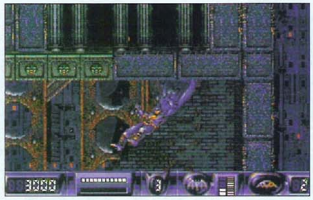
ANIMATION

MANIABILITE

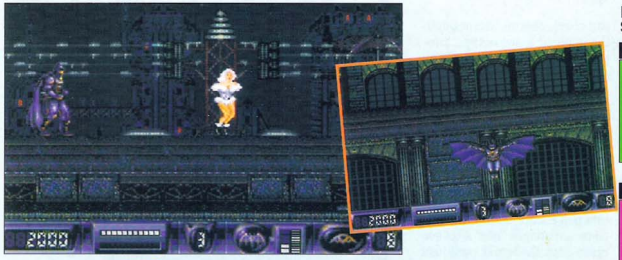
BATMAN RETURNS

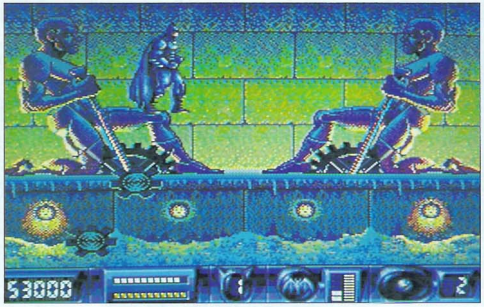
Sega va très vite en ce qui concerne le héros "chauve-souris" puisqu'en l'espace de quelques mois, nous avons le droit coup sur coup à deux Batman sur Megadrive. Même remarque en ce qui concerne Megaforce puisque vous avez pu admirer la dissection du premier Batman sur Megadrive dans un méga dossier retentissant le mois dernier ! Ce mois-ci, nous zappons sur le deuxième jeu, Batman Returns, qui se situe dans la même lignée que son prédécesseur





puisque l'on retrouve un jeu d'action et de combat, à progression en vue de profil. Mais attention, beaucoup de choses ont changé puisqu'il n'y a plus un boss à poursuivre sans cesse, mais deux ! En fait, Batman Returns suit exactement les scènes principales du film du même nom (sorti cet été, rappelez-vous). C'est ainsi qu'au début du jeu, Batman arrive en Batmobile pour s'attaquer aux rues de Gotham infestées de gredins à la solde de Catwoman. C'est à pieds que va se faire le premier niveau, ainsi qu'avec un filin. C'est en effet ce filin qui va permettre à Batman de se balancer à partir de poutres, de rebords et autres échafaudages. Ce filin est souvent vital puisqu'il peut lui permettre de s'accrocher in extremis à un rebord alors qu'il était voué à se rétamer la figure tout en bas dans les rues de Gotham ! Pour les plus doués d'entre vous, vous pourrez vous accrocher puis vous balancer au filin en donnant des coups de pieds aux ennemis qui foncent sur vous, c'est imparable ! Car les ennemis sont plutôt plus hargneux et coriaces que dans le premier épisode de Batman. Vous rencontrerez Catwoman sur les toits si vous arrivez jusque-là. Mais ce n'est pas le seul boss de fin que vous aurez l'honneur de rencontrer... Vous aurez également la joie de combattre deux jumeaux de pierre qui tapent des cloches, et je ne vous parle pas du Pingouin jouant à cache-cache dans son château. Le scrolling n'est pas toujours horizontal ou vertical (ou les deux !), il est parfois diagonal lorsque Batman pénètre et progresse dans une maison en ruines. Elle est même tellement en ruines qu'il faut faire attention à ne pas passer à travers le plancher, tout en évitant les ennemis qui déboulent dans tous les sens. L'impression d'instabilité est bien rendue dans ce niveau où tout penche à 45 degrés. Comme armes, Batman peut utiliser des petites bombes ou des ailes de chauve-souris, mais en quantité limitée. Alors n'oubliez pas : c'est bientôt Noël à Gotham et Batman doit impérativement stopper le Pingouin dans ses activités machiavéliques...





EDITEUR : SEGA

SON

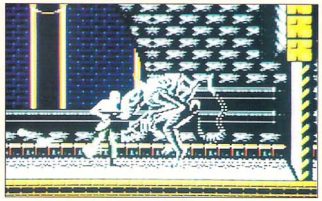
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

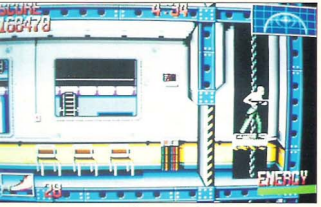
IZAPPING

MEGA DRIVE MASTER SYSTEM



Voici le "guardian" que vous retrouverez tout au long du jeu. Si la première rencontre ne pose aucun, mais absolument aucun problème, les suivantes ne seront franchement pas évidentes. Une rencontre de taille !

ALIEN 3



Ripley emprunte l'ascenseur pour foncer plus bas, là où se trouve la sortie !

EDITEUR : ACCLAIM

MEGADRIVE

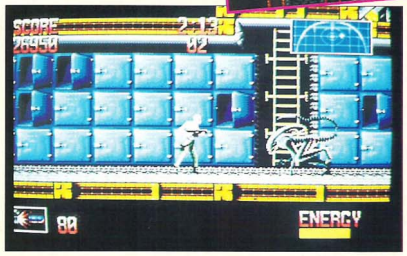
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

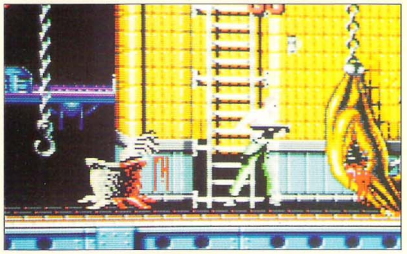
Fioriana 161... Un pénitencier interstellaire perdu au fin fond du cosmos, oublié de tout le monde, baignant dans la plus totale des indifférences. Là vivaient depuis des années, dans une harmonie mystique, une communauté de moines-détenus. Tout se passait bien, la vie suivait son cours, chacun vacant quotidiennement à ses occupations, jusqu'à ce qu'"ils" arrivent ! Qui sont-"ils" ? Des aliens, cruels, rapides, tuant tous ceux qui leur résistent, en un mot impitoyables ! A l'origine de ces apparitions, une femme, Hélène Ripley. C'est avec elle que sont arrivées ces créatures infernales ! Maintenant, les détenus ont disparu, enlevés par des aliens. Ils ne sont pour l'instant pas encore morts, car leurs corps serviront de "gîte" à un embryon alien. Ce dernier, parasitant sa victime, croîtra petit à petit et quittera son humaine résidence en la détruisant ! Ripley, hantée par ses souvenirs, ne peut rester inactive ! La voici partie pour sauver ces malheureux dont elle a, involontairement, entraîné la ruine ! Armée de sa mitrailleuse M40, de son lance-flammes, de grenades à main et de son lance-grenades, Ripley part explorer les souterrains de Fioriana 161. Les munitions qu'elle possède sont en nombre limité, mais qu'importe, elle en trouvera bien d'autres en route. Du moins faut-il l'espérer ! A elle d'arpenter les seize niveaux qui composent cette grandiose aventure. Il lui faudra, à chaque fois, réussir à délivrer les prisonniers, au milieu des hordes d'aliens, et cela en un temps minimum imposé. Chaque niveau est un véritable dédale ! Il faut emprunter les ascenseurs, ouvrir les bonnes portes, se laisser tomber dans les bons puits -ceux qui ne s'achèvent pas par un ventilateur- et s'engager dans les étroits conduits d'aération !



Rencontre au détour d'un couloir avec l'un des aliens ! Il y en a encore beaucoup... Un coup d'œil sur le "motions tracker", afin de voir que l'alien est véritablement là.

Gros plan sur Ripley tirant à la M40 ! Impressionnant, n'est-ce pas ?

Bien sûr, les aliens se terrent partout ! Ils sortent à l'improviste des murs ou du sol ! Pourtant, le détecteur de mouvements que porte Ripley lui servira de temps à autre. Sur ce détecteur, qui se place en haut à droite de l'écran (ou au milieu en bas sur la version Master System), elle pourra aussi distinguer les prisonniers qui attendent dans les environs. Dommage que cette machine ne soit pas toujours très fiable et qu'elle tombe parfois en panne ! Plus elle avancera dans les niveaux, plus les labyrinthes se compliqueront. Il faut aussi savoir que le fait d'avoir libéré tous les prisonniers ne signifie pas pour autant avoir gagné ! Elle devra aussi trouver la sortie, qui se trouve quelque part, peu importe où, mais souvent bien trop loin ! Certains niveaux ne seront même qu'une quête de la sortie, sans prisonniers à libérer !



Ripley face aux œufs d'alien ! Détruisez-les vite avant que "l'araignée" n'en sorte. Si elle vous saute au visage, un seul moyen pour ne pas mourir : bouger frénétiquement !

Tous les trois niveaux, Ripley affrontera un gardien. Lors de ce passage, il faudra jouer d'adresse et de rapidité. Esquivez la bête énorme, et videz vos chargeurs ! Allez-y mollo tout de même, car les munitions se conservent d'un niveau à l'autre et commencer un niveau sans arme, c'est gênant !

Avec Alien III, vous vivrez une aventure véritablement épique ! Même si le jeu possède des accents d'un Alien, plus que d'un Alien III, on retrouve l'ambiance. On suffoque, on "stresse", on hurle... mais on aime !

LES PHOTOS ENTOUREES DE ROUGE SONT SUR MASTER SYSTEM, LES AUTRES SUR MEGADRIVE

MASTER SYSTEM

SON

GRAPHISME

ANIMATION

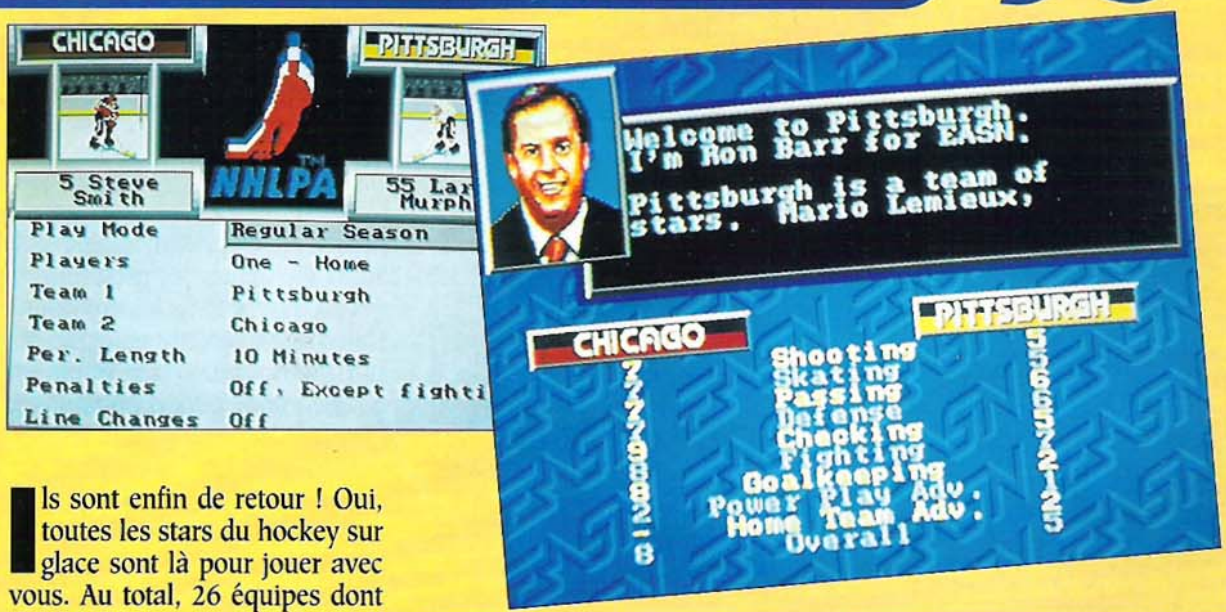
MANIABILITE

ZAPPING

MEGA DRIVE

En cours de jeu, vous retrouverez aussi l'option "magnétoscope" qui vous permettra de revoir les actions les plus impressionnantes dans tous les sens, puisqu'il est possible de choisir les points de vue de la "caméra". Vous pourrez ainsi revoir à loisir les plus beaux buts, mais aussi les actions litigieuses, celles qui blessent les joueurs. Un joueur blessé sera parfois susceptible de ne pas revenir durant toute la partie ! Lorsque c'est l'un des meilleurs qui quitte la glace, ça fait toujours mal ! Enfin, une fois le match terminé, vous aurez la possibilité de consulter plusieurs pages de statistiques, entièrement consacrées à votre équipe. Une bonne méthode pour étudier ses points faibles ! Pour ce qui est de l'ambiance, on retrouve les musiques propres au hockey et le public qui vous encourage ou vous siffle. Pour ce qui est du reste, à vous de créer l'événement !

NHLPA Hockey'93



EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

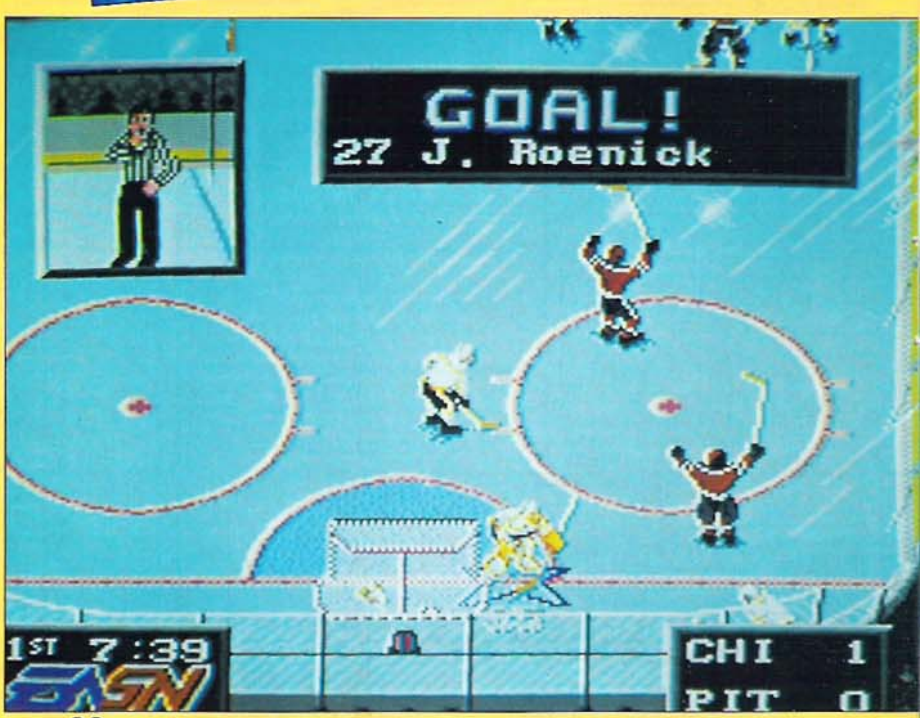
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Ils sont enfin de retour ! Oui, toutes les stars du hockey sur glace sont là pour jouer avec vous. Au total, 26 équipes dont deux "all stars". Un premier "all stars" comprenant les meilleurs joueurs de la côte ouest des USA-Canada, et une seconde équipe pour les joueurs des côtes orientales. Choisissez votre mode de jeu, du match simple au tournoi, et que le palet file sur la glace ! Si vous vous y connaissez un peu, vous retrouverez (tout comme dans USA Team), les attitudes des joueurs les plus célèbres. Admirez Kevin Steven et son tir fulgurant ou Bob Probert et sa carrure impressionnante. NHLPA Hockey 93 propose un jeu encore plus vrai, plus authentique. Les comportements mêmes des joueurs dirigés par la console ont évolué. Chaque hockeyeur est maintenant beaucoup plus agressif, profitant de la moindre opportunité pour tirer.



IZAPPING

MASTER SYSTEM

SPACEGUN

Les pirates de l'espace sont de retour chez vous en direct, pour vous empêcher de dormir et hanter vos nuits ! Si votre Master System est dans votre chambre, vous ne pourrez plus vous coucher. Si elle se trouve dans la salle à manger familiale, votre père ne pourra plus regarder les matchs de foot ni votre sœur Santa Barbara. Vous allez être littéralement obsédé par la mission qui vous est confiée au début du jeu, à savoir jouer au justicier de l'espace dans un vaisseau infesté d'aliens malfaisants. Le jeu se déroule selon plusieurs phases mais gardant toujours le même principe, celui d'exterminer toujours plus de monstres ennemis pour se protéger lors de la progression. Vous visualisez l'action depuis différents points de vue selon le niveau. Vous pouvez voir les couloirs défiler devant vos yeux en 3D, au fur et à mesure que vous progressez en avant. Mais vous pourrez aussi voir les décors scroller latéralement vers la gauche. La grande différence avec les jeux relevant de ce genre, est qu'il peut se jouer avec le Phaser. Vous branchez cet objet furieusement "design" sur la Master System et vous voilà Gaucho de l'espace ! Tous les ennemis extra-terrestres (ou non, d'ailleurs !) devront être abattus sans sommation ! Vous visez en direction de l'écran et visez plus précisément la cible choisie (qui bouge, en général !). Plus vous dégommez d'ennemis, plus vous touchez gros ! Ceci permet aussi d'économiser vos vies car un ennemi mort ne peut plus vous nuire, vieille lapalissade ! Un jeu qui pourra être joué avec ou sans Phaser, en vous rappelant que son principal intérêt réside dans la présence, justement, de ce Light Phaser. Pan !

EDITEUR
TAITO

SON

GRAPHISME

ANIMATION

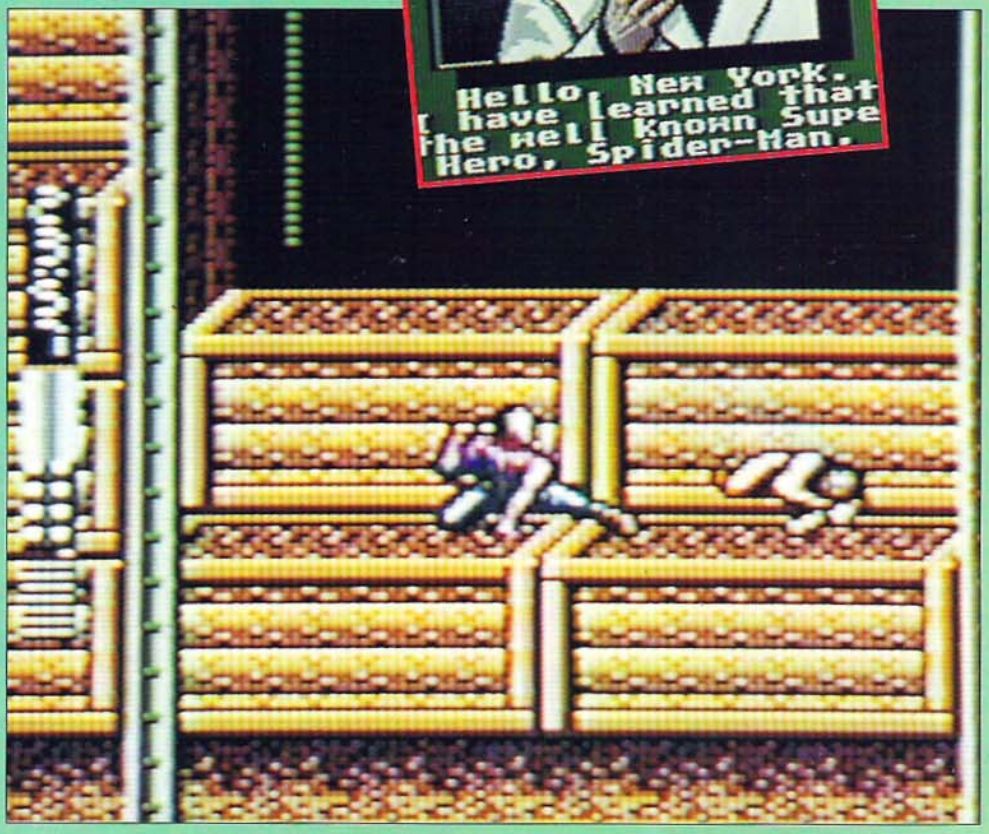
MANIABILITE

IZAPPING

GAME GEAR

SPIDERMAN

L'homme-araignée, alias Spiderman, fait de nouveau parler de lui. Je m'explique : les gangsters les plus dangereux de la ville de New York ont caché une mini bombe atomique quelque part dans la cité, et en ont rejeté la responsabilité sur notre héros. Cela, bien sûr, afin de se débarrasser de celui qui arrive toujours à mettre fin à leurs projets macabres. De sorte que maintenant, non seulement Spiderman doit retrouver cette charge nucléaire, mais en plus, il doit éviter tout contact, qui lui serait fatal, avec ces bandits mais également avec les policiers ! Heureusement, vous avez plus d'un tour dans votre sac. Et c'est surtout grâce à vos filets magiques que vous arriverez à vous en tirer. Vous pourrez, en effet, lancer vos toiles sur les immeubles, ou bien grimper directement, tout cela, bien sûr, pour progresser. S'il y en a quelques-uns qui ne sont pas d'accord, un bon coup de poing bien placé et le tour est joué ! Si vraiment, vous n'arrivez pas à vous en sortir, c'est aussi simple, sélectionnez une icône et vous vous retrouverez chez vous, afin de reprendre une petite dose d'énergie. Sans évidemment répéter cette action trop souvent, car le temps vous est compté. N'oubliez pas que le compte à rebours de la bombe a été enclenché depuis quelque temps. En tout cas, ne croyez pas que ce sera une partie de plaisir. Les ennemis sont très nombreux et surtout, ils font montre d'une grande ténacité. C'est presque du fanatisme ! Mais on peut vous faire confiance, vous êtes forcément le plus fort, n'oubliez pas, vous êtes un super-héros !



EDITEUR
FLYING EDGE

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

MASTER SYSTEM

TRIVIAL POURSUITE

Quel est le plus long fleuve des Amériques ?", "Quelle était la nationalité de Guillaume Tell ?", "Quel vin accompagne en général le foie gras ?", "Qui était la Grande Mademoiselle?"... et ainsi de suite, cela ne s'arrête jamais, ou presque ! Sans doute avez-vous déjà reconnu le jeu d'où sont tirées ces quelques questions... Il s'agit évidemment du mondialement célèbre Trivial Pursuit, le grand classique du jeu familial culturel, avec six "matières" différentes sur lesquelles vous pourrez tester vos connaissances (ou les approfondir...) : géographie, divertissements, histoire, littérature, sciences & nature et enfin sports & loisirs. Pour gagner, il faut remplir un "camembert" avec les six portions correspondant à chacune des matières. A vous de réfléchir, et de trouver la solution aux multiples questions. Et des questions, il y en a... plusieurs milliers ! "Jetez les dés" pour tourner autour du plateau, et à chaque arrêt sur une case de couleur, c'est-à-dire toutes sauf les cases blanches, la console vous posera une question. Vous répondrez, et ensuite vous devrez comparer votre réponse avec celle de la console, en sachant que celle-ci ne se trompe jamais. Très maniable, Trivial Pursuit vous permettra de vous réunir durant le week-end avec toute votre petite famille. C'est le moment ou jamais d'initier vos parents à la Master System !

EDITEUR
DOMARK

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

GAME GEAR

POPILS

EDITEUR
TENGEN

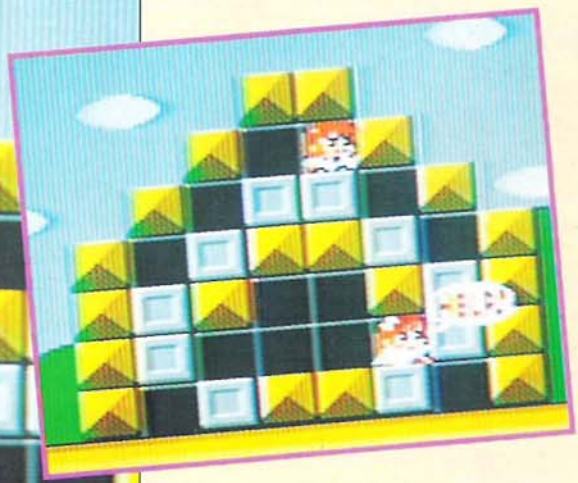
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Enlevée par le sorcier maléfique Popils, la jolie princesse qui est malheureusement prise au piège, a un besoin vital de votre dextérité et de votre sang-froid, en un mot vous devez la sauver ! Mais le "hic", c'est que ce sorcier fou dangereux adore faire des blagues, et enfermer les jolies dames qu'il a enlevées, dans des prisons en forme de casse-tête. Ce seront des véritables labyrinthes pour votre petit cerveau frémissant. Ces prisons sont composées de blocs de pierres que vous devrez détruire à l'aide de vos pieds, de vos poings et même de votre tête ! Et cela dans un ordre précis, de préférence, car vous n'avez pas beaucoup de temps pour effectuer toutes ces opérations et sauver la princesse. Donc, essayez de finir vos tableaux avec le moins de coups possibles, ce ne sera que mieux. Evidemment, vous ne serez pas seul sur les lieux de détention. Des substances visqueuses comme une slime verte, ou encore des vampires, peuvent s'avérer mortels si d'aventure vous les approchez de trop près. De même, des pointes rouges ne peuvent en aucun cas être détruites, évitez de les côtoyer. Après les malus, on a quand même pensé à vous, avec certains bonus comme des portes "warps" qui vous téléportent rapidement d'un endroit à l'autre de la pièce. C'est très utile, surtout pour y faire tomber les créatures nauséabondes ! Les graphismes, très mignons et très colorés, accompagnés de superbes musiques très entraînantes, contribuent au plaisir du joueur.



De plus, il est possible de jouer à deux en reliant deux Game Gear, et vous pourrez créer vous-mêmes vos niveaux à l'aide d'un éditeur.

IZAPPING

MEGA DRIVE

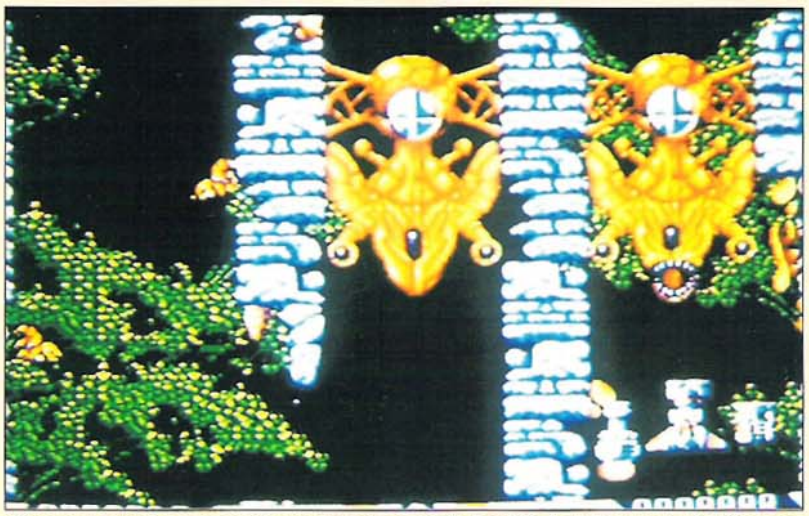
XENON 2

Vous reconnaîtrez sans doute un air bien connu au début de ce jeu de Virgin Games, puisque la bande son de ce shoot-them-up n'est autre que "Megablast" du groupe Bomb The Bass. Pendant tout le jeu, vous pourrez, si vous le désirez, vibrer au son de cette musique tout en "blastant" de l'alien ! Le scénario de ce jeu n'est pas des plus originaux, une fois n'est pas coutume. Le but est simple, unique et précis : survivre dans la jungle interstellaire ! Eh oui, il s'agit d'un shoot-them-up dans le plus pur style. Le scrolling est vertical et vous dirigez un vaisseau que vous pouvez faire aller n'importe où à l'écran. Vous allez penser que l'on est en présence d'un classique du genre mais vous découvrirez dès les premiers écrans de jeu que l'on est en présence d'un jeu aux nombreuses originalités. Premièrement, il est possible de faire revenir en arrière le défilement du décor en poussant le vaisseau contre le bord en bas de l'écran. Vous ne pourrez effectuer cette manoeuvre que pendant quelques secondes, qui vous suffiront cependant quelquefois pour revenir sur vos pas afin d'éviter un cul-de-sac ou tirer sur des ennemis oubliés ! Il est en effet intéressant de détruire, à chaque fois, tous les aliens qui composent une vague donnée afin de gagner une boule contenant du fric. Cet argent vous servira à acheter des armes supplémentaires et autres bonus dans les magasins qui se trouvent en milieux de niveaux. Le côté piquant des transactions réside dans le fait que l'on peut y vendre les armes que l'on possède pour acquérir autre chose. La deuxième originalité, c'est le nombre de plans différentiels que l'on trouve dans ce jeu. Ils donnent vraiment une impression de profondeur et de vide. Frayez-vous un chemin à travers les vagues d'ennemis et récoltez le plus d'items et de boules possible !...

Vous venez de passer dans un magasin interstellaire et avez fait quelques emplettes ! Vous possédez notamment maintenant un super canon qui va faire parler de lui !

Ne loupez aucun ennemi appartenant à cette vague car c'est le seul moyen de récupérer une boule vous rapportant de l'argent. Loupez un seul alien et vous n'aurez rien !

Les serpents n'existent pas seulement sous les rochers dans le désert ! On en trouve aussi dans l'espace...



Si vous ne voulez pas continuer dans ce couloir, il suffit de faire reculer le décor en revenant sur vos pas. Pour ce faire, poussez votre vaisseau vers le bas de l'écran et vous verrez tout reculer.

EDITEUR
VIRGIN GAMES

SON

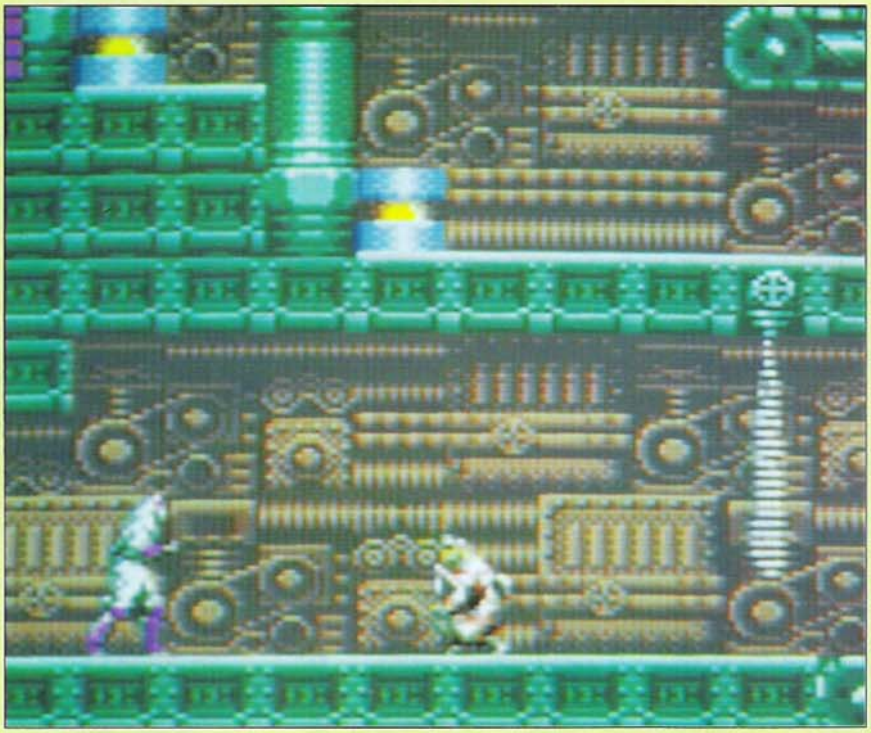
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

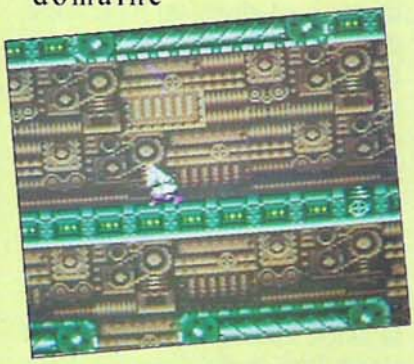
IZAPPING

GAME GEAR



autant l'être jusqu'au bout !

Shinobi II ne fait pas défaut, par sa qualité, à la tradition qui reste attachée à ce nom. Dans le domaine



du jeu d'action, Shinobi s'illustre par ses qualités. Graphismes, animations et maniabilité, tout est là pour faire de cette baston une aventure très chaude. Le plus difficile sera peut-être de s'y retrouver

SHINOBI 2

EDITEUR
SEGA

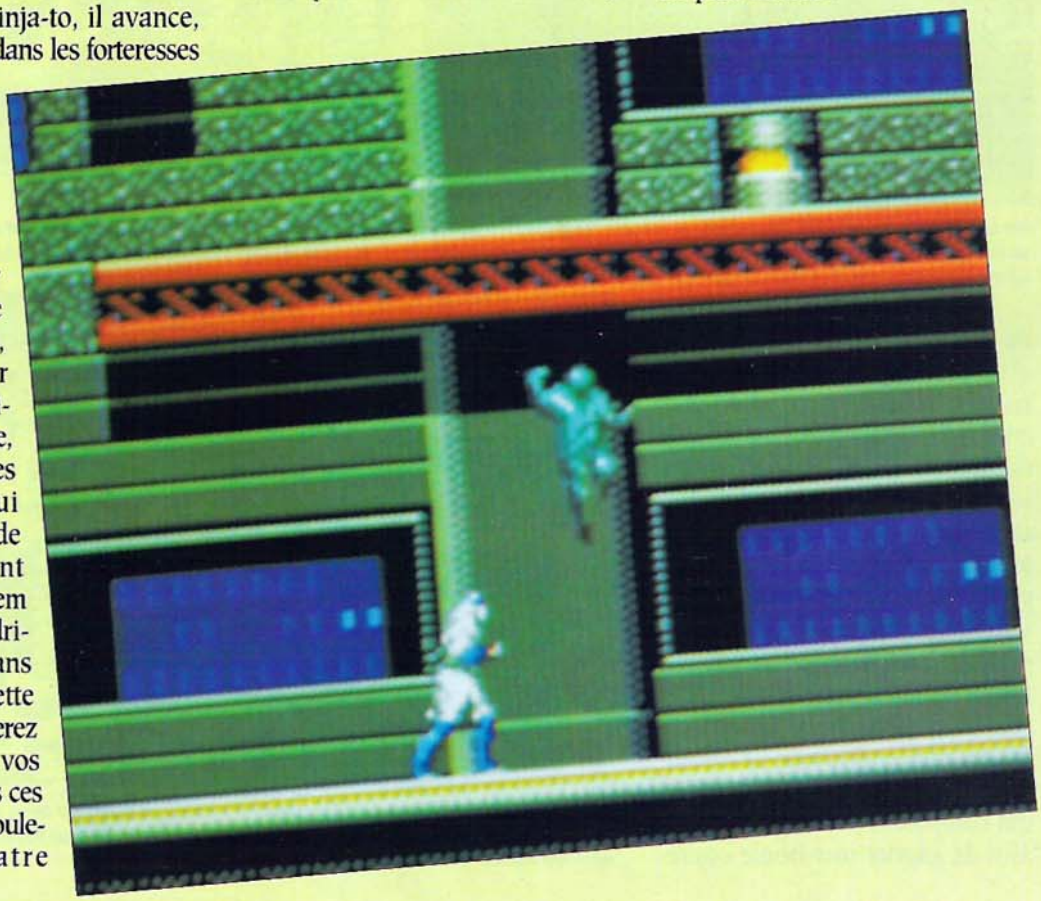
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

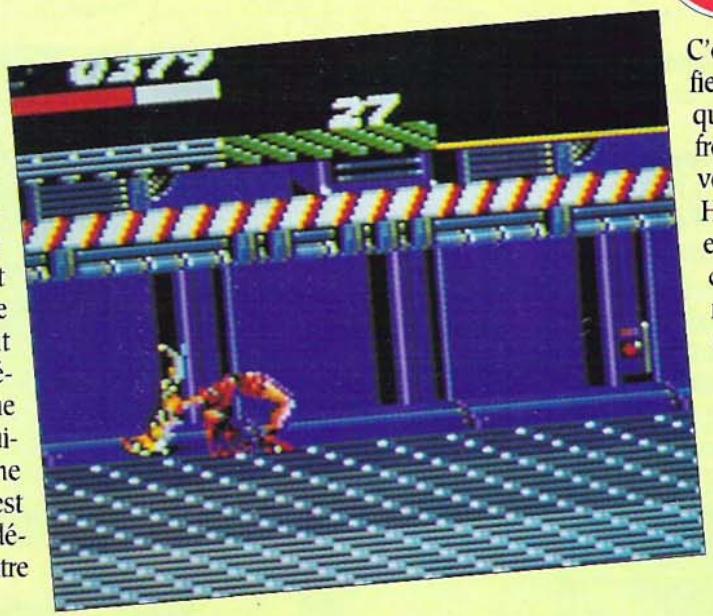
Ninja blanc ? Vous avez dit Ninja blanc ? Le voici de retour pour une aventure musclée et haute en couleurs ! Armé de son ninja-to, il avance, imperturbable, dans les forteresses ennemies. Dans ces dédales, trouver sa voie ne sera pas une affaire de tout repos. Sauts à réussir au dixième de millimètre près, coups à porter avec une précision démoniaque, on retrouve là les ingrédients qui avaient fait de Shinobi, autant sur Master System que sur Megadrive, un must sans équivalent. Cette fois, vous déciderez de l'ordre de vos missions. Toutes ces missions se dérouleront aux quatre coins du mondes. Pour chacune d'entre elles, vous aurez bien entendu les décors correspondants. Tant qu'à être dans l'ambiance, dans ces labyrinthes, mais après celui qui terminait The Revenge of Shinobi (Megadrive), on ne s'étonne plus de rien !



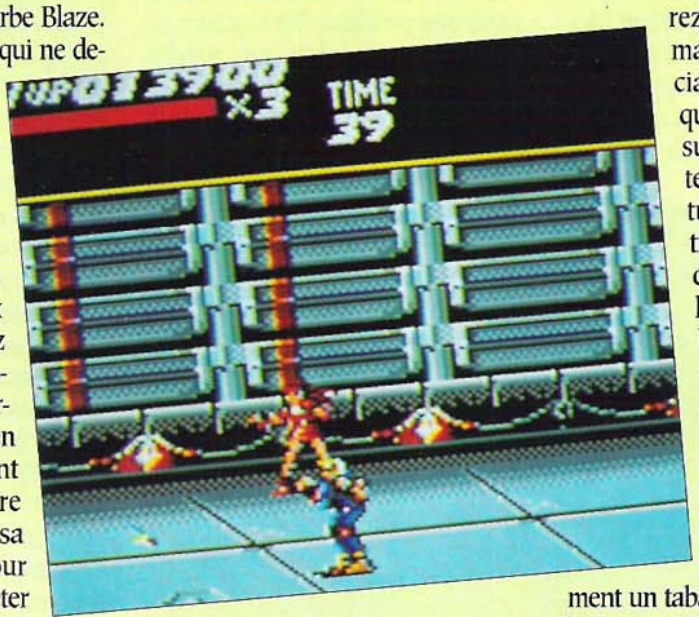
IZAPPING

GAME GEAR

STREETS OF RAGE



Nos compères, que bon nombre d'entre vous, pour ne pas dire tous, ont déjà vu à l'oeuvre sur la Megadrive, font une arrivée très remarquée sur la portable de Sega. En effet, qui aurait pu penser, un jour, que Streets of Rage viendrait vous faire "cogner du méchant" sur la troisième console de la firme japonaise. En tout cas, c'est une agréable surprise, car c'est une réussite totale. Au départ, vous avez le choix entre le fameux Axel et la superbe Blaze. Deux forces de la nature qui ne demandent qu'à se dégourdir les bras et les jambes, si possible, aux dépens de quelques vieux fous qui sont à la solde d'un monstre sanguinaire. C'est effectivement à un dangereux gangster que vous aurez affaire, ce dernier n'hésitant pas à envoyer une armada d'énergumènes en tous genres, uniquement pour tenter de vous faire passer le goût de défier sa quiétude, et surtout pour vous ôter l'envie d'empiéter sur ses affaires illégales. C'est en effet un mafieux des plus véreux que vous devrez affronter et il risque de vous en faire voir ! Heureusement, vous et votre amie connaissez les arts martiaux par cœur, et les séances de "muscu", vous connaissez ! Vous ne serez pas de trop de deux pour venir à bout de ces malades. Vous vous servirez de vos pieds, de vos mains, de coups spéciaux, et même d'armes que vous aurez trouvées sur le sol, tels que couteaux, barres à mine, tuyaux, bref, tous les trucs qui font mal lorsqu'on se les prend sur la tête ! Dans les nombreux niveaux qui vous attendent, vous serez enthousiasmé de voir à quel point la réalisation est impressionnante. En tout cas, Street of Rage II fera certainement un tabac lors de sa sortie! Ne le loupez pas !



EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

MASTER SYSTEM

TAZMANIA

EDITEUR
SEGA

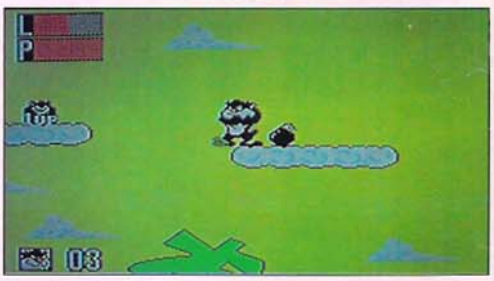
SON

GRAPHISME

ANIMATION

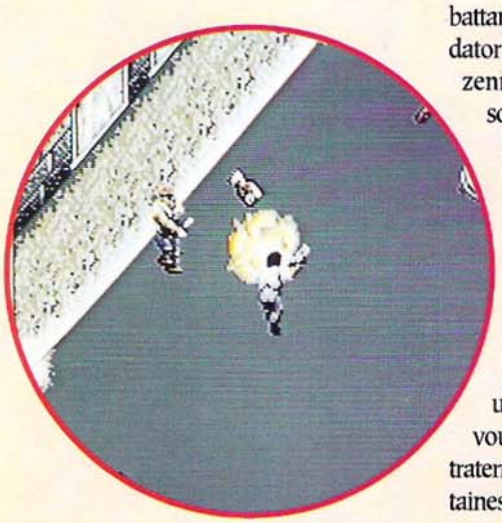
MANIABILITE

Le tigre de Tasmanie est un héros de cartoon de la Warner Bros qui est bien connu aux Etats-Unis. Il s'agit d'un personnage bourru et à l'allure sympathique, dont l'appétit est inversement proportionnel à son envie de se procurer sa nourriture lui-même ! Notre héros est en effet un gros paresseux et la seule chose pouvant le faire sortir de sa léthargie habituelle est la bouffe ! C'est au coin du feu que toute la famille des tigres écoute grand papa Taz raconter ses histoires. Et lorsque celui-ci aborde le récit de l'existence de la Vallée perdue, c'est l'euphorie générale dans le clan. Il paraîtrait qu'une région encore inexplorée, la Vallée Perdue, possède en son sein une race préhistorique encore vivante. Des oiseaux géants, les ptérodactyles, y évolueraient en toute quiétude et ignorant tout de l'évolution du reste de la Terre. Mais pourquoi tant de remue-ménage chez les tigres de Tasmanie ? C'est que ces gros mangeurs ont un plat préféré : les œufs ! Ils s'en gaveraient à l'infini pour peu qu'on leur en apporte assez. Et c'est justement ce qui pourrait être le cas avec les oiseaux géants de la Vallée Perdue car, qui dit oiseaux géants, dit œufs géants et par la même repas géants tous les jours pendant des lustres ! Taz, le chef de famille (à croire qu'ils s'appellent tous Taz !), décide de sauter sur l'occasion et de devenir un héros ! Il part à la recherche des oiseaux géants de la Vallée Perdue dans un jeu d'action aussi vaste que périlleux. Vous guidez le tigre débonnaire dans une nature plutôt hostile mais qui comporte plusieurs aspects sympathiques ! Primo, des tonnes d'items sont disposés un peu partout pour assouvir la faim de Taz. Dès que vous apercevez un de ces bonus, il vous suffit de faire passer Taz sur cet objet et il l'engloutira sans hésitation ! S'il s'agit d'une bombe, dommage... il perdra quelques points de santé. Si, par contre, il s'agit de rôtis ou autre nourriture, il en gagnera. En ce qui concerne les 1-UP (une vie supplémentaire), ils sont bien mieux cachés que les autres objets spéciaux, à vous de les découvrir. Pour ce faire (et pour atteindre aussi les plates-formes trop élevées), des petits poussoirs rouges sont disposés ici ou là, et vous font rebondir très haut. Les ennemis peuvent être évités en sautant par-dessus mais l'arme principale

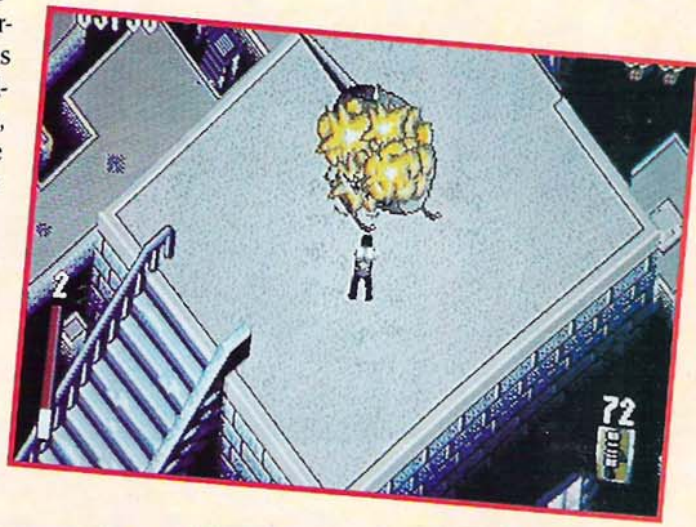


IZAPPING

MEGA DRIVE

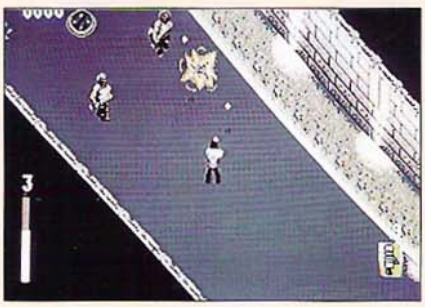


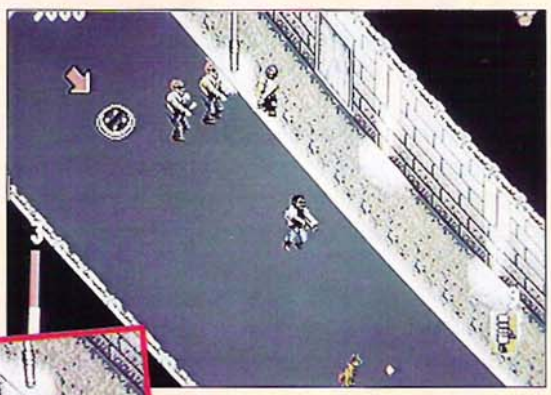
battant, dans un suite de duels, le Predator. Si vous êtes un fan de Schwarzennegger, peut-être vous souvenez-vous de cette bête cruelle qui dépeçait ses victimes, après les avoir abattues d'une manière aussi sanglante que violente. Eh bien, cette créature est de retour, en plein Los Angeles. Sans doute avait-elle compris que la jungle équatoriale n'était pas un lieu de tout repos. Si, donc, vous parvenez à vaincre cet extraterrestre, vous lui déroberez certaines de ses armes bien spéciales.



PREDATOR 2

Une double mission attend le personnage interprété au cinéma par Danny Glover. Tout d'abord, libérer les otages retenus par une dangereuse bande de truands et de toxicomanes. Pour ce faire, à vous de diriger Danny dans des décors en 3D isométrique. Sur les toits, dans le métro, dans une gigantesque boucherie ou bien aussi en pleine ville à ciel découvert, il faudra intervenir. Heureusement que vous pourrez avoir à votre disposition toute une panoplie d'armes, depuis le fusil de chasse jusqu'à la mitraillette, en passant par des grenades. Et il ne s'agit encore là que d'armes humaines ! En effet, vous aurez la possibilité, très vite, de vous procurer des armes extraterrestres. Comment ? En





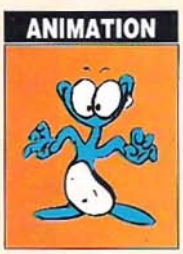
Histoire de compliquer les choses, toutes les munitions sont limitées. Il est par conséquent hors de question de tirer à tous azimuts, sans réfléchir. Comme si les choses n'étaient pas encore suffisamment difficiles comme ça, vous devez aussi savoir que les otages devront être sauvés très rapidement. Le Predator les prend aussi pour cibles ! Si vous ne faites pas assez vite, il ne restera de vos otages que de petits bouts de viande accrochés ça et là, ou collés sur les murs. Ça tire dans tous les sens ! Predator II, c'est du jeu 100% action. Si c'est de la subtilité que vous cherchez, passez votre chemin, ici, on demande un baroudeur ! Les décors, tout au long des niveaux, sauront changer savamment, et rester dans un ambiance lugubre et sordide, idéale pour une lutte contre le Predator. Même les musiques se mettront de la partie, pour vous garantir une ambiance très spéciale.

EDITEUR
ARENA

SON

GRAPHISME

ANIMATION



MANIABILITE

IZAPPING

MEGA DRIVE

CORPORATION

EDITEUR
VIRGIN GAMES

SON

GRAPHISME

ANIMATION

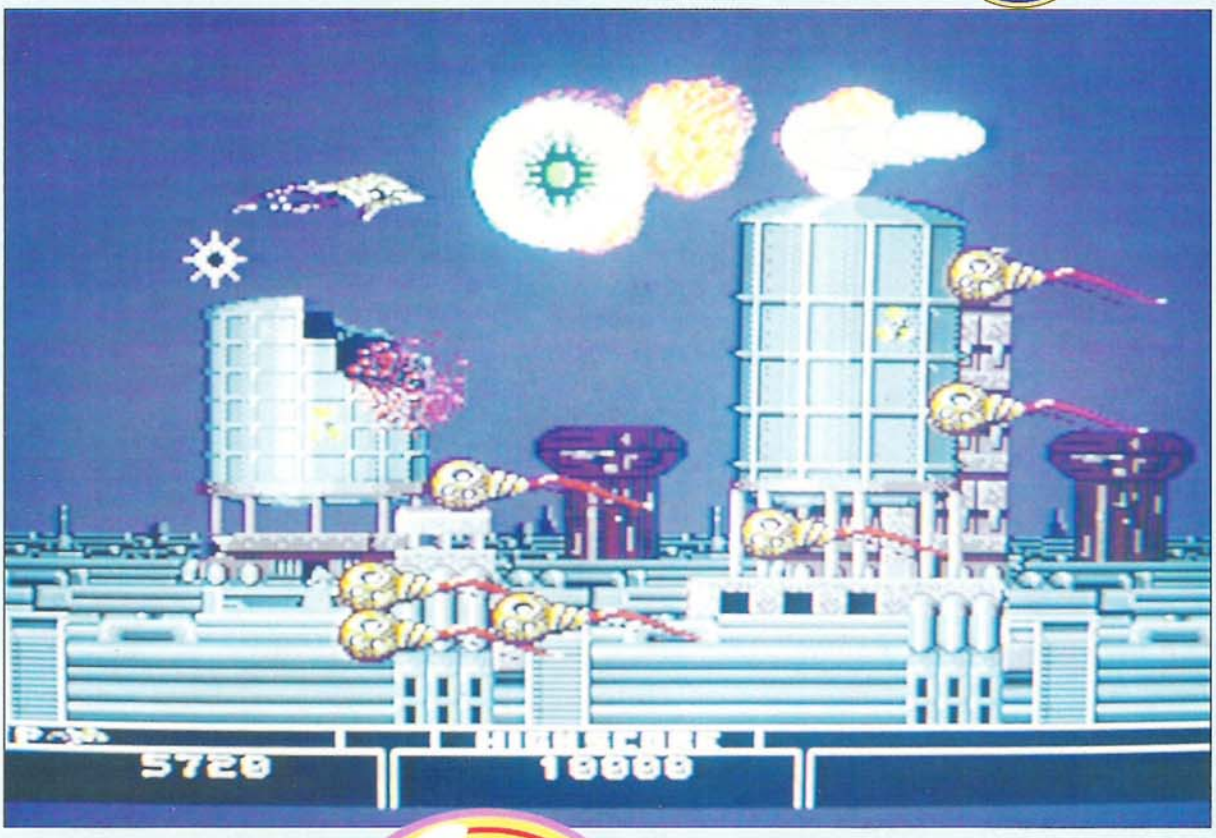
MANIABILITE

Dans un futur qui n'est pas encore si loin de nous, des entreprises énormes, dotées de pouvoirs gigantesques, ont pris le pouvoir et cela sur quasiment tout. On appelle ces entreprises "les corporations". Vous, agent secret au service du gouvernement, devez infiltrer l'une des ces corporations. Il y a de bonnes raisons de croire que cette dernière prépare un coup de force. D'après les renseignements récoltés, les laboratoires chimiques de cette corporation (dont nous taierons le nom pour des raisons de sécurité évidentes) prépareraient une nouvelle arme d'une puissance colossale. Enquêtez, démêlez le vrai du faux et agissez, vous avez carte blanche.

Entièrement en 3D faces pleines, ce jeu d'action et d'espionnage vous propose tout d'abord de sélectionner votre identité. Homme, femme, ou encore robot, si cela vous tente, choisissez l'allure de votre agent très spécial. Une fois la décision prise, partez explorer les couloirs et les salles de la corporation. Dans les corridors, au détour des salles, évitez les radars ou les robots-gardiens ! S'il le faut, tirez, mais ce n'est pas ce qu'il y a de mieux à faire pour votre couverture ! En route, vous pourrez ramasser quantité d'objets qui, la plupart du temps, vous seront bien utiles. Véritable jeu d'aventure en 3D, Corporation vous emmènera dans un dédale mystérieux où se trament des choses bien louches. Il y a fort à parier que le fin mot de toute cette histoire vous surprendra !

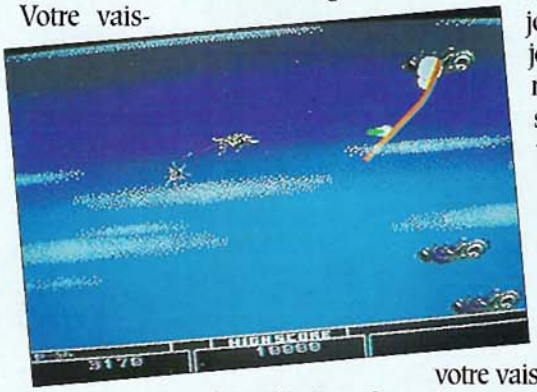
IZAPPING

MEGA DRIVE



BIO-HAZARD BATTLE

Un nouveau genre de shoot-them-up est né, il s'appelle Bio-Hazard Battle ! Vous pouvez renoncer à jouer à tous les jeux de tir spatiaux que vous possédez pour vous consacrer exclusivement à ce nouveau genre. Votre vaisseau est un gastéropode issu de l'imagination fertile des concepteurs et fait plus penser à un animal aquatique qu'à un "interceptor" de l'espace. Vous pouvez d'ailleurs choisir votre vaisseau parmi quatre au début de la mission. Un énorme vaisseau amiral arrive ensuite à l'écran par le haut et votre petit vaisseau sort de ses entrailles pour être jeté dans le vide de l'espace. Et c'est le premier contact avec le nouveau scrolling concocté par les créateurs de Bio-Hazard Battle : un scrolling diagonal, si, si ! Du moins, c'est l'impression que l'on a en jouant à ce jeu d'un genre nouveau. Le scrolling est vertical avec un décor interstellaire qui défile à toute vitesse alors que vous faites progresser votre vaisseau horizontalement avec des ennemis qui arrivent par la droite de l'écran horizontalement aussi ! Pour ceux qui seraient un peu perdus : relisez la phrase précédente trois fois lentement, regardez les clichés pendant dix minutes, fermez les yeux et imaginez ! C'est Bio, c'est beau ! Outre cette nouveauté, le jeu se déroule à la manière d'un shoot-them-up classique avec des bonus d'armement qui apparaissent sous forme de sphères colorées. Il est possible d'envoyer un super caramel en laissant le doigt appuyé sur la touche correspondante ou de tirer normalement. Les armes sont variées et ma préférence ira à ce superbe rayon laser rouge à tête chercheuse qui traverse l'écran en fondant sur sa cible. Les nuages passent d'un ton gris orage à des couleurs plus claires par de beaux dégradés, sans que le jeu s'arrête pour autant. Le deuxième niveau propose une progression horizontale en milieu urbain. Quoiqu'il arrive, c'est une foule d'innovations que vous trouverez dans ce jeu qui va vraiment très vite.



EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

MEGA DRIVE

SPEEDBALL II

EDITEUR
VIRGIN GAMES

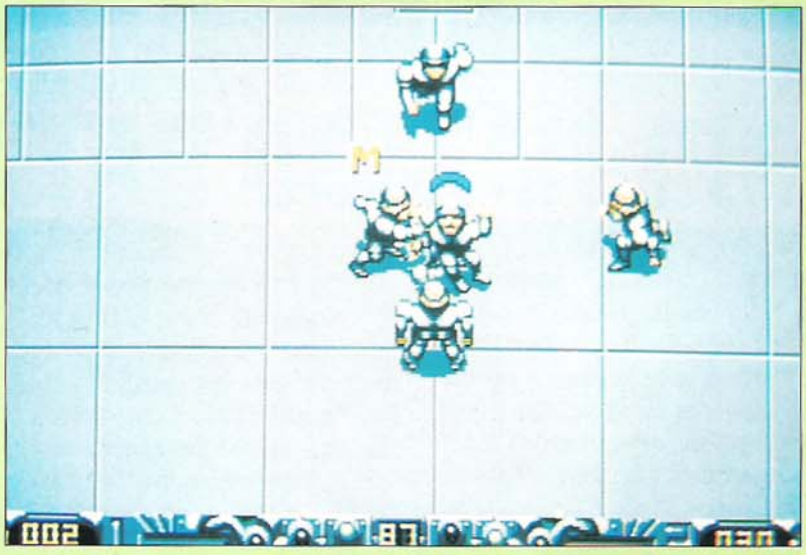
SON

GRAPHISME

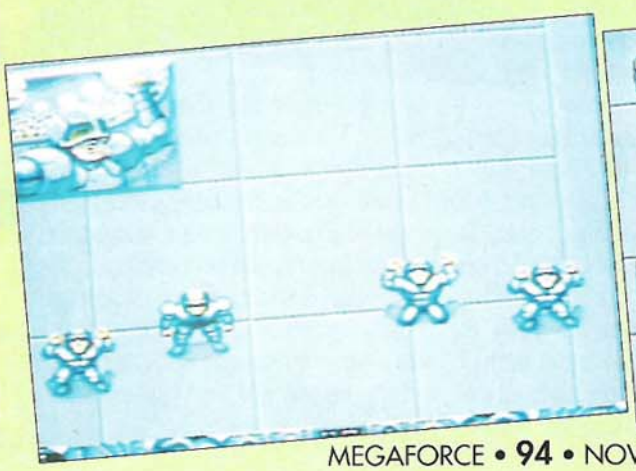
ANIMATION

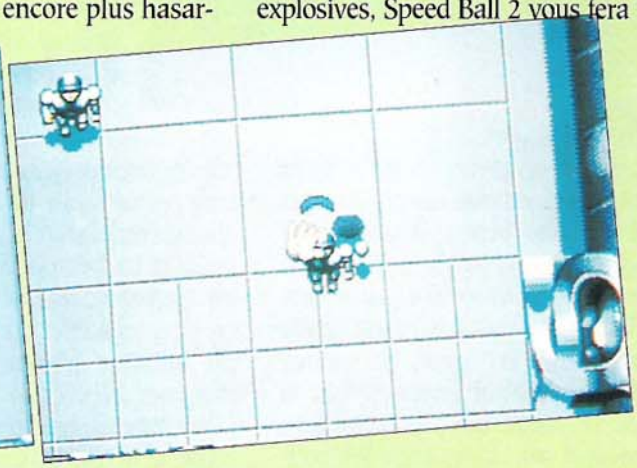
MANIABILITE

Les "Brutal Deluxe" font leur entrée sur le terrain ! La foule est en délire ! Brutal Deluxe, un nom suffisamment évocateur... Mais il n'y pas de place pour les sentiments dans les rencontres de Speed Ball, ce nouveau grand sport. Car pour un sport, c'en est un ! Il s'inspire même très librement de notre actuel et ô combien pacifique handball. Le but du jeu reste le même, à quelques variantes près. Il faut en effet faire entrer une sphère de métal dans un but qu'un goal protège. Mais avant de marquer, il faut passer la défense ! Vous allez vite comprendre la raison de la présence des armures, et le passage en force n'est ici aucunement interdit, bien au contraire ! Pour passer la défense, foncez dans le tas, ou tentez une passe sur l'aile pour déborder l'équipe adverse.



Mine de rien, Speed Ball implique aussi un minimum de tactique sur le terrain. Mais pour rendre le tout encore plus hasardeux, des bonus ont été disposés sur l'aire de jeu. Certains de ces bonus mettront à terre tous les joueurs de l'équipe adverse instantanément, d'autres la ralentiront... De quoi mettre un peu de piment dans vos matchs ! Il y aura de l'argent qui traînera par-ci par-là, pensez à le récolter. Pourquoi ? Parce qu'une fois le match fini, vous voilà dans la peau du coach. Achetez de nouveaux joueurs, des vedettes, ou encore des pièces d'armure supplémentaires ! à vous de décider aussi de la disposition de vos hommes sur le terrain, tout est sous votre contrôle. Il existe même un mode de jeu grâce auquel vous assisterez aux matchs en spectateur, laissant la console gérer ces formalités, alors que vous ne ferez office "que" de coach original ! Seul, en championnat, ou bien à deux joueurs, dans des rencontres explosives, Speed Ball 2 vous fera





GRAND CONCOURS

OLYMPIC GOLD

PLUS DE 60 LOTS À GAGNER !

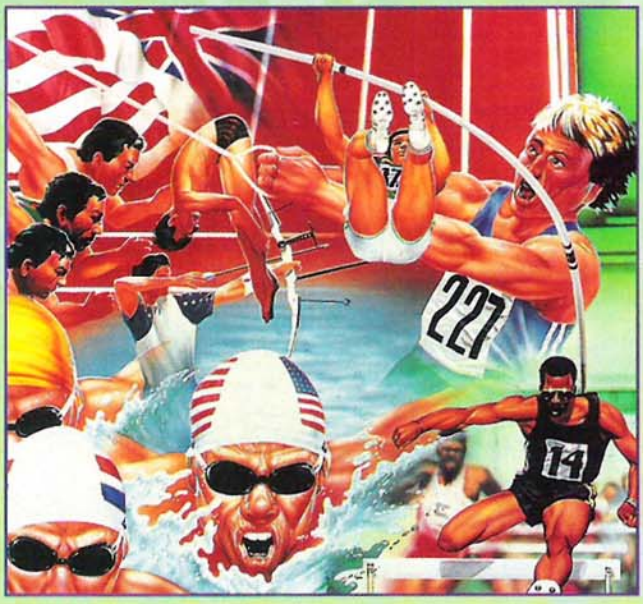
ET IL Y EN A POUR TOUS LES GOUTS !...

Vous avez eu tout l'été pour vous entraîner, alors il est temps de passer maintenant à la compétition. Une compétition qui engage vos méninges plus que vos performances athlétiques, mais d'une simplicité enfantine (qu'ils disaient...!). Découpez ou photocopiez le bulletin-réponse ci-dessous, en n'omettant évidemment pas de le remplir, et renvoyez-le nous en excluant de votre envoi tout autre courrier de quelque nature que ce soit. Bonne chance à toutes et à tous !

LES LOTS

1er prix :	1 console MEGADRIVE avec Sonic et Streets of Rage
2ème au 31ème prix :	– 10 jeux Olympic Gold pour MEGADRIVE
	– 10 jeux Olympic Gold pour GAME GEAR
	– 10 jeux Olympic Gold pour MASTER SYSTEM
32ème au 41ème prix :	10 Tee-shirts MEGA FORCE
42ème au 61ème prix :	20 Pin's MEGA FORCE

MEGA force



© Sega est une marque de Sega Enterprises Ltd.
© 1992. Tous droits réservés. U.S. Gold Ltd.
Birmingham/UK

BULLETIN-RÉPONSE

Seul le présent bulletin sera pris en compte et doit faire l'objet d'un courrier unique, à renvoyer AVANT LE 1er DÉCEMBRE 1992 à l'adresse complète suivante :
MEGAFORCE, CONCOURS O.G.,
100, AVENUE DU GÉNÉRAL LECLERC, 93 692 PANTIN CEDEX.

QUESTIONS :

1) Combien y-a-t-il de coureurs dans un 100 mètres ? .....

2) A quelle hauteur maximum peut-on monter la barre dans l'épreuve du saut à la perche ? .....

3) Quel est le nom du recordman du monde de nage libre dans le jeu ?

.....

Question subsidiaire : combien de réponses seront envoyées pour participer au présent concours ? (indiquer uniquement un chiffre précis et non un ordre de grandeur variable) : .....

N.B. : Si vous gagnez une cartouche "Olympic Gold", pour quel standard la désirez-vous ?

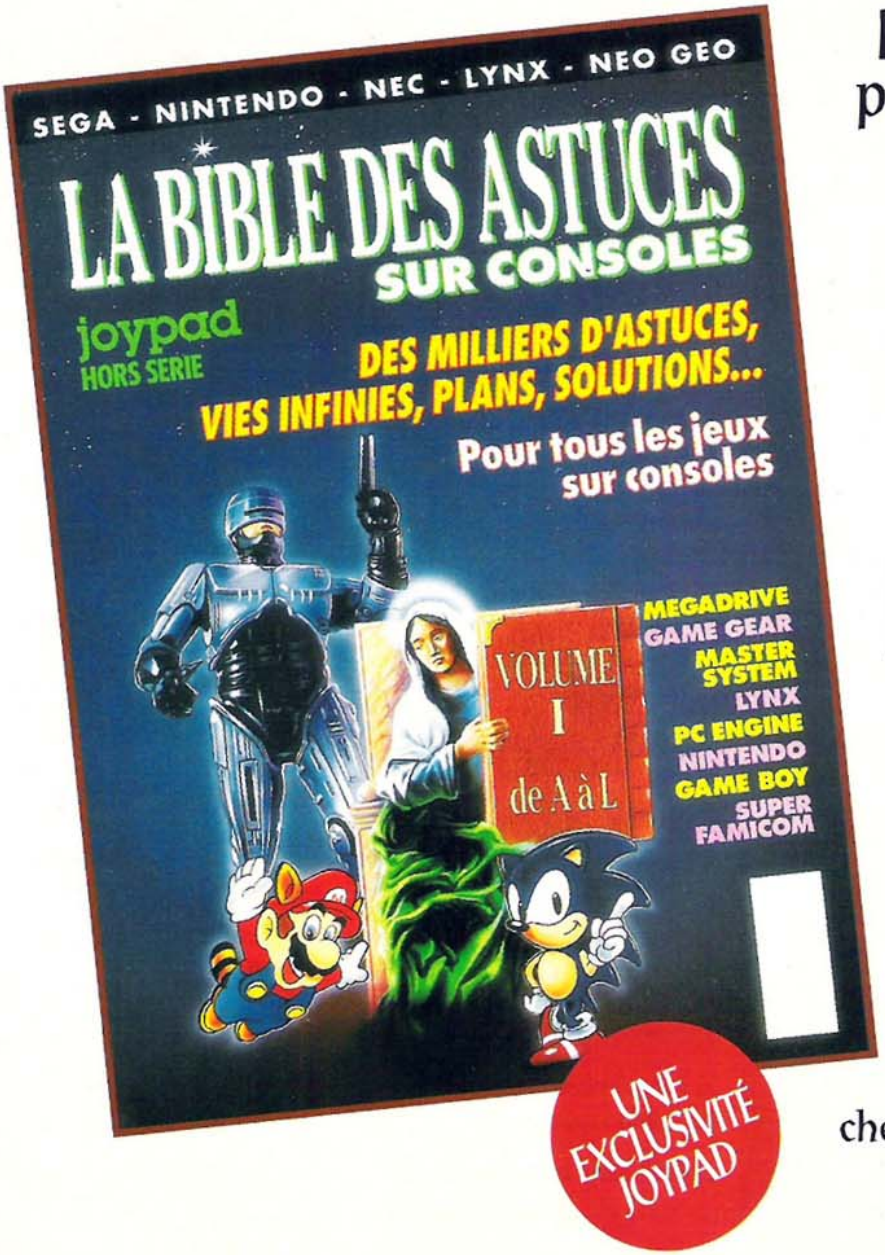
❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ MASTER SYSTEM

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



UNE EXCLUSIVITÉ JOYPAD

La Bible des Astuces pour consoles contient des milliers de trucs, astuces, codes, plans, solutions complètes pour tous les jeux sur toutes les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES

volume 1 de A à L

A SAISIR D'URGENCE

chez tous les marchands de journaux ou par correspondance

BON DE COMMANDE (À DÉCOUPER, PHOTOCOPIER OU RECOPIER)

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque de .....F à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris

VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT

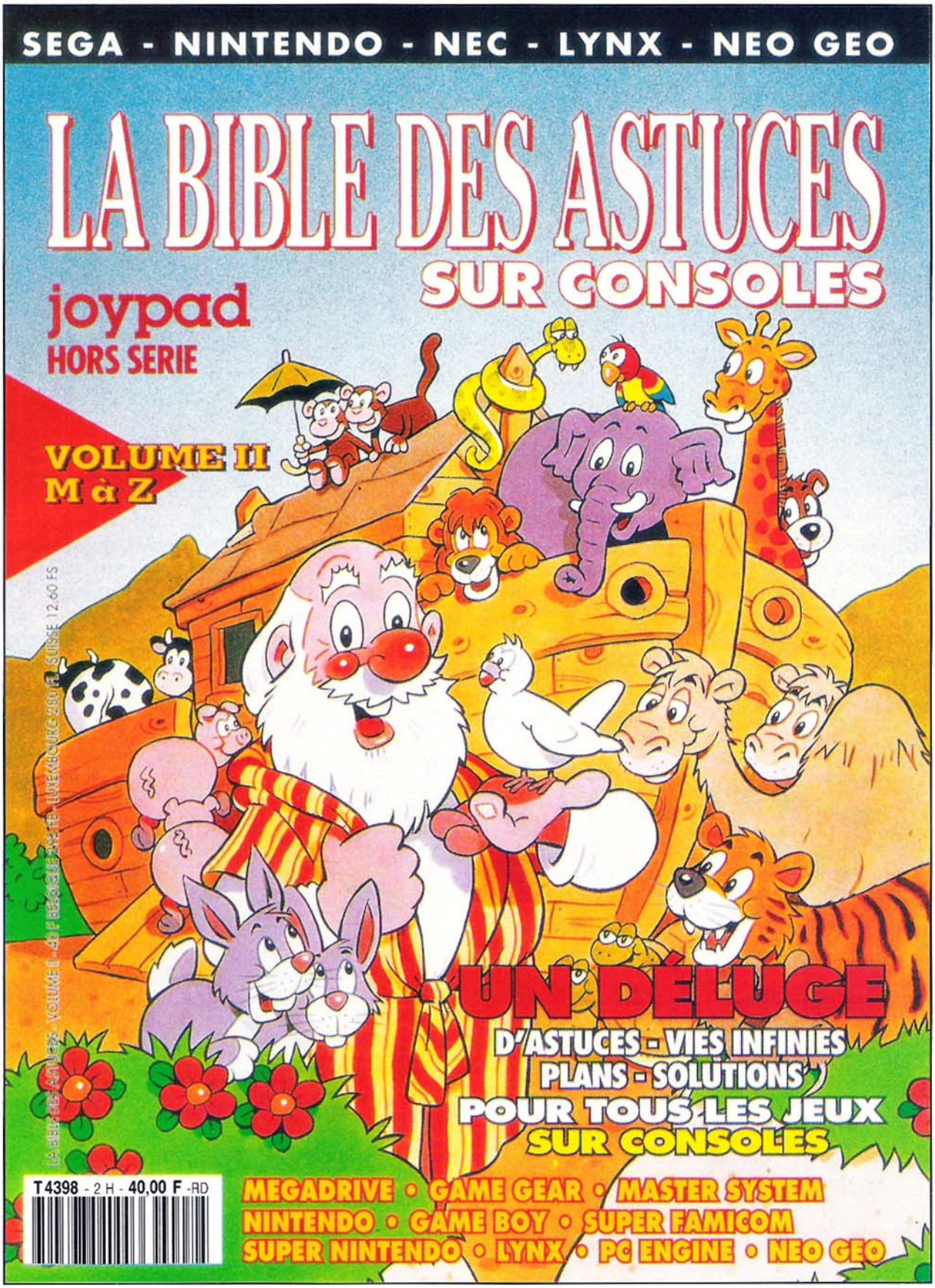
*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:..... PRENOM:.....

ADRESSE:.....

CODE POSTAL:.....VILLE:.....

AGE:.....CONSOLE:.....



EN VENTE A PARTIR DU 9 NOVEMBRE
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

CHUCK ROCK

MASTER SYSTEM

LA VERSION GAME GEAR

Chuck Rock sur Game Gear ne présente pratiquement aucune différence avec sa version Master System. Certes les graphismes s'adaptent aux spécificités de chaque machine, mais le déroulement du jeu reste identique, sans aucun changement majeur au niveau du scénario et de l'action.

C'est une terrible histoire que je vais vous narrer. Un sombre jour, en pleine époque préhistorique, Ophélia, la douce et tendre compagne de Chuck, se fit enlever par Tim, un horrible tyranosaure qui vouait une haine sans borne à Chuck pour avoir tué sa compagne afin de s'en repaître. L'horrible bête sanguinaire avait alors lancé un message à Rock : "Si tu veux revoir Ophélia, il faudra que tu viennes affronter mes partenaires au cours de cinq niveaux, et finir par me défaire, sinon ta tendre et douce fera un mets de choix pour moi et mes amis !". La menace était lancée, Chuck n'aurait de repos que lorsqu'il parviendrait à délivrer sa chère, après avoir mis à mal l'ignoble Tim. Alors, les Méga Forceurs, on ne va pas se laisser faire par un gros lézard ? Vous n'allez pas rester insensible au cri déchirant d'un homme des cavernes privé de sa moitié, allez, soyez bon joueur, délivrez la belle et on n'en parle plus !

STAGE 1 LA JUNGLE

LEVEL 1

Deux gros quartiers de viande, ça recharge les batteries certes, mais en début de stage cela ne sert strictement à rien ,vu que l'on n'a subi aucun dommage. Alors vous savez ce qui vous reste à faire par la suite au cas où vous vous feriez toucher...

Premier niveau, pas de grosses difficultés ; profitez-en pour vous familiariser avec le maniement de Chuck, vous aurez besoin de bien contrôler la bête, because avec trois vies pour quinze stages, vous devrez assurer comme un dieu !

Juste au-dessus de vous, sur la plate-forme, vous pouvez récupérer un cochon farci, histoire de vous refaire une santé.

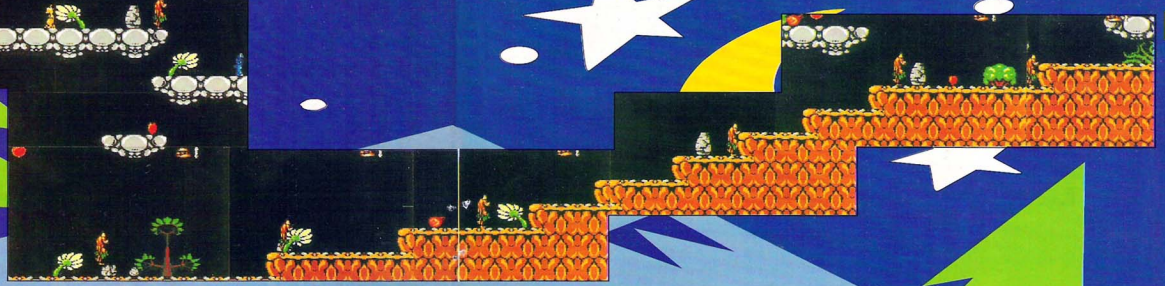
Et un cœur, et un ! Facile, non !?

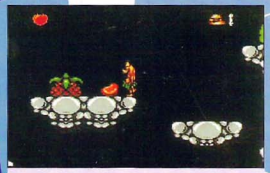
Pour passer la rivière d'acide, utilisez les jets, ils vous permettront de passer sans encombre.

LA JUNGLE

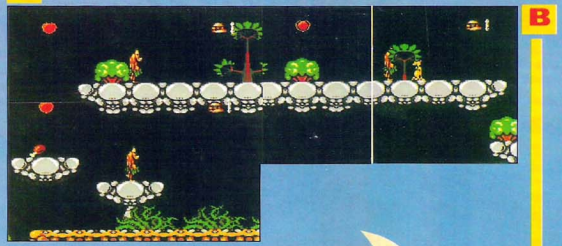
STAGE 1

LEVEL 2

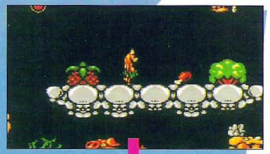




Toujours pour rester en bonne santé, appropriez-vous ce morceau de bidoche, vous en aurez bien besoin.

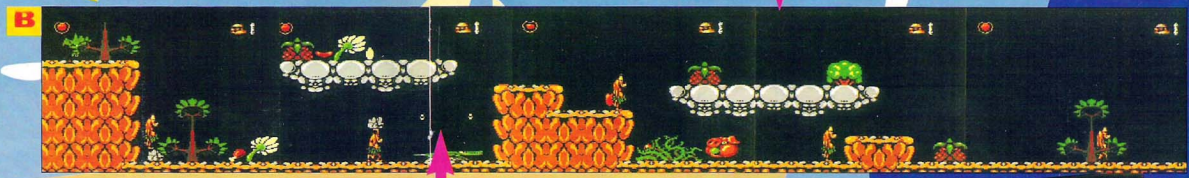


Les difficultés étant croissantes comme vous avez pu vous en rendre compte, prenez la côte et la tête de cochon.



Pas grand-chose à dire non plus sur ce stage, il vous faudra emprunter plusieurs plates-formes, et pour celles qui vous seront inaccessibles, utilisez le ptérodactyle rouge qui vous amènera sur elles en un coup de cuillère à pot. De la même façon, si vous ne parvenez pas à grimper sur le rebord d'une falaise, lancez un rocher sur la tête du crocodile vert en train de sommeiller au bord de celle-ci, et il vous propulsera dans les airs avec sa puissante queue sur le sommet tant convoité.

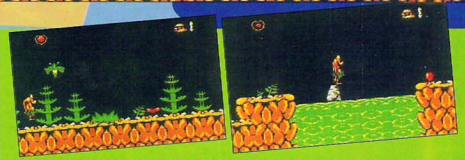
Avec l'aide du Ptérodactyle, vous atteindrez des sommets et c'est le cas de le dire... Certaines plates-formes étant inaccessibles, vous savez ce qu'il vous reste à faire.



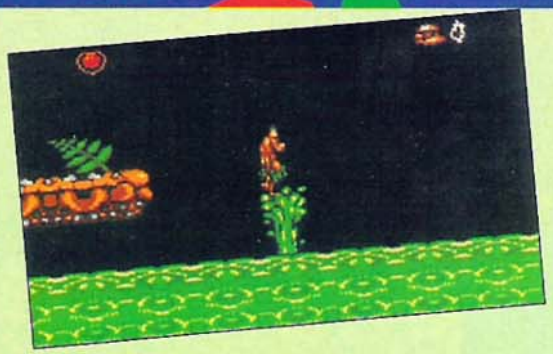
Pour accéder plus facilement au sommet du rocher, il faut utiliser le tremplin. Mais attention, un mauvais positionnement et c'est le mal de crâne assuré.

LEVEL 3

Dès le début de ce troisième stage, un terrible oiseau viendra vous conter fleurette, ne vous laissez pas intimider, et décochez-lui un magistral coup de pied sauté pour calmer ses ardeurs belliqueuses !



Vous devrez traverser une rivière d'acide, et comme notre buveur de Kro préhistorique n'aime pas trop l'acide, prenez la grosse pierre que vous trouverez à vos pieds et propulsez-la dans cette terrible mare ; le temps que celle-ci s'enfonce, vous pourrez vous en aider pour traverser ce terrible élément liquide !

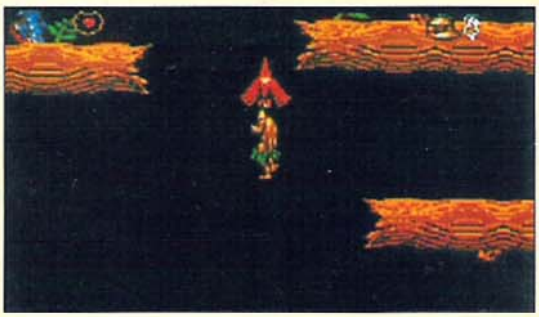


Un peu plus loin, vous devrez traverser une autre mare d'acide, laissez-vous transporter par le jet d'eau qui sort de celle-ci pour passer l'obstacle sans encombre.

N'hésitez pas à prendre les divers cœurs qui parsèment le jeu, car vous en aurez bien besoin !

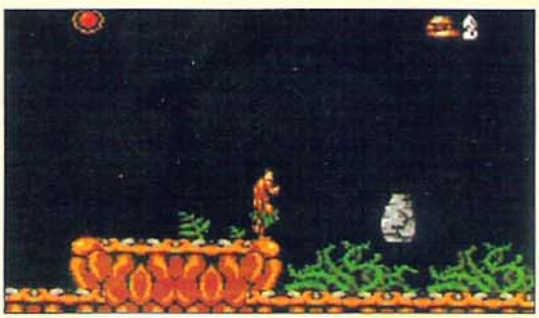
LEVEL 4

Dans ce quatrième stage, il vous faudra vous méfier des surprenants dinosaures sauteurs, qui auront la fâcheuse tendance de prendre votre figure pour une superbe piste d'atterrissage !



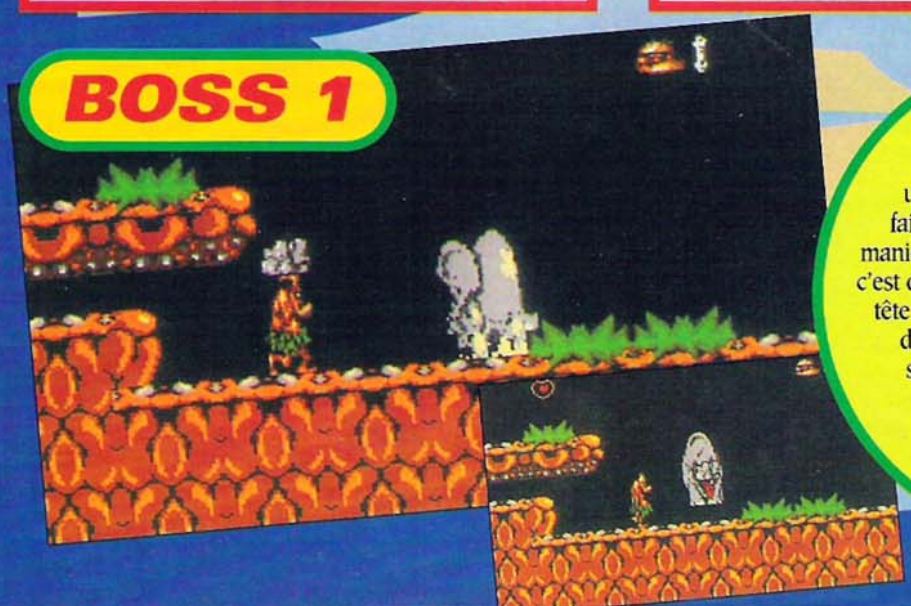
La même chose que pour les autres stages, utilisez les ptérodactyles pour vous emmener sur les plates-formes hors d'atteinte.

Toujours les cœurs qu'il faut chercher pour remplir votre myocarde !



Vous allez aussi tomber devant un fossé rempli de plantes pour le moins piquantes. Utilisez le gros rocher se trouvant non loin de vous, pour pouvoir passer ce jardin botanique de l'horreur.

BOSS 1

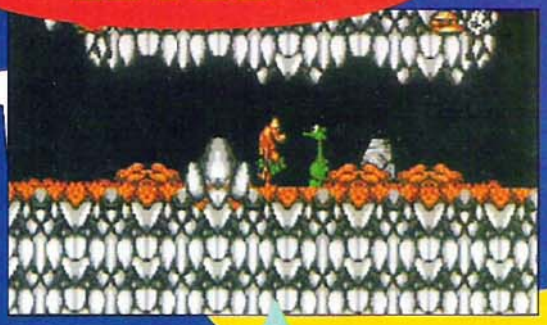


Vous allez affronter votre premier boss. Véritable tank vivant, c'est un tricératops, qui viendra vous faire tâter de sa cuirasse ! La seule manière de lui faire mordre la poussière, c'est de lui lancer une dizaine de fois à la tête le petit rocher que vous trouverez dans l'écran, le mal de crâne qui s'ensuivra sera tellement atroce pour la pauvre bête qu'il vous laissera passer sans encombre vers le prochain niveau !

STAGE 2

LA CAVERNE

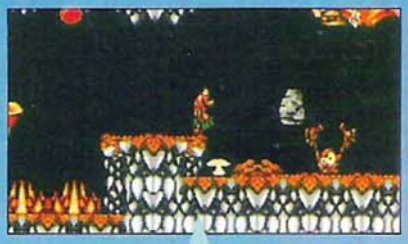
LEVEL 1



Vous commencerez votre périple dans des grottes hantées par d'étranges créatures.

Méfiez-vous des sournoises araignées qui n'hésiteront pas à vous prendre dans leur toiles !

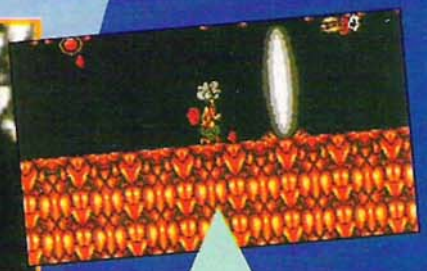
LEVEL 2



Sans hésitation aucune, jetez tout ce qui vous tombe sous la main sur les sales bestioles qui rôdent dans les grottes.

Vous arriverez aussi devant certaines fosses remplies de pics. Pour les passer, vous trouverez généralement à côté d'elles un serpent vert, donnez-lui un méga coup de bide, et sous la force de l'impact il se déroulera, formant ainsi avec son corps un magnifique pont pour traverser la fosse tant redoutée.

Profitez de votre promenade souterraine pour récupérer les grosses tomates disséminées le long du parcours, elles vous rapporteront mille points !



Un peu plus en avant dans la caverne, vous devrez traverser un passage où les chutes de pierre sont monnaie courante. Pour vous sortir de ce guet-apens, prenez la pierre que vous trouverez dans ce passage ; mise sur votre tête, elle s'avèrera être un parfait bouclier, vous protégeant des éclats mortels.

LA CAVERNE

STAGE 2

LEVEL 3

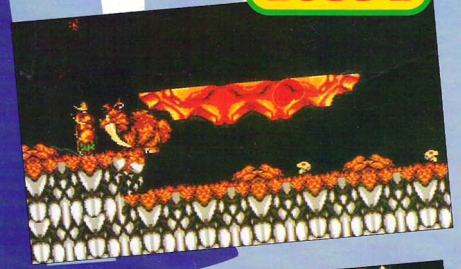
Les champignons géants que vous rencontrerez ne sont pas ceux que vous pensez, ils sont sauteurs et aiment bien atterrir sur le coin du museau de tout étranger osant s'aventurer dans ces grottes maudites.

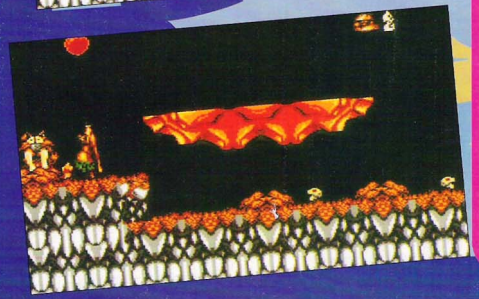
Méfiez-vous aussi des curieux volatiles qui volettent à droite et à gauche, mi-chauve-souris, mi-baudruche, ils pourraient bien venir dégonfler vos ardeurs !

Ah, encore mille points dans votre escarcelle !

Faites bien gaffe aussi aux flammes qui viendront vous lécher la plante des pieds !

BOSS 2





Vous allez rencontrer le terrible Steve, charmant chaton élevé aux hormones de croissance rapide et auquel ont été greffées des dents, du genre sabre ! Steve attaque de deux manières. La première attaque est un cri perçant qu'il pousse et qui paralyse de peur notre pauvre Chuck à peine sorti de l'âge simiesque. Sa deuxième attaque est un super saut qu'il aime faire sur la tête de toutes ses futures proies ! La seule chance que vous aurez de le réduire en une superbe fourrure inerte, est de le bloquer dans un coin et de lui décocher à en perdre haleine des coups de ventre qui ne lui réussiront guère !

STAGE 3

LEVEL 1

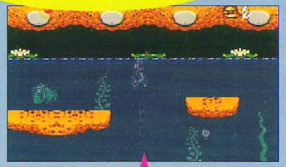
Dès le début de ce stage, vous pourrez collecter un petit cœur très bon pour votre vie !

Vous devrez faire une courte excursion sous-marine où divers poissons belliqueux viendront vous chercher comme future friture, alors méfiance...

Aidez-vous des grenouilles géantes qui vous propulseront sur diverses plates-formes inaccessibles ; en l'occurrence (voir la photo), l'une d'elles vous aidera à atteindre une étoile de mer qui vous rapportera mille points, on va pas se gêner, tout de même !

Méfiez-vous des méduses géantes qui aimeraient bien vous enlever définitivement dans leurs filaments venimeux !

LEVEL 2



Dans ce stage, vous devrez souvent faire de l'apnée pour pouvoir passer sous d'énormes rochers. Lors de ces traversées, regardez bien la tête que fait Chuck dans le coin droit de votre écran de jeu ! Sa figure deviendra de plus en plus bleue, et lorsqu'elle est presque devenue de couleur océane, remontez prendre de l'air sous peine de perdre de la vie !

Ici, vous serez bloqué devant un mur infranchissable, aidez-vous du jet d'eau que vous trouverez un peu avant le mur, pour qu'il vous transporte au-dessus de l'obstacle.

BOSS 3

Vous allez devoir affronter le terrible Nessy, lointain ancêtre de celui qui hante les sombres eaux d'Ecosse. Il lancera contre vous des bulles d'air meurtrières ! Pour lui faire prendre la tasse, pas de gros problèmes, vous vous placez le long de la paroi où se trouve la bête et vous lui donnez des coups de pied dans le tuba ; au bout d'une dizaine de coups, il coulera les poumons remplis d'eau, adieu la sale bête !

STAGE 4

LEVEL 1

Vous déboucherez en plein cœur de l'ère glacière... Sautez de blocs de glace en blocs de glace pour passer la mer polaire dans laquelle Chuck n'aime pas vraiment nager, car un pagne pour seul habit, c'est un peu juste comme tenue de plongée dans une eau à 2 degrés !

Faites aussi bien attention aux petites bêtes à poils qui vous jetteront des boules de neige en pleine poire !

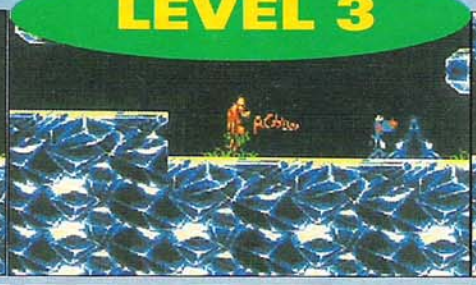
LEVEL 2

Dès le début de ce stage, décochez un coup de pied au ptérodactyle qui viendra essayer de vous donner un magistral coup de bec !

Regardez bien devant vous, car des ennemis sournoisement planqués dans des cubes de glace essayeront de vous réfrigérer la bedaine.

Profitez de votre périple glaciaire pour récupérer les sacs de graines qui vous rapporteront mille autres points.

LEVEL 3



Dans cette troisième partie, vous allez devoir retourner dans les grottes du froid pour affronter moult ennemis.

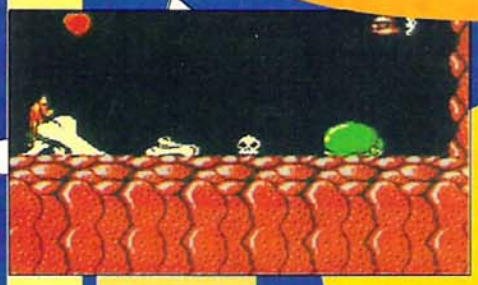
Il y aura certains ennemis que vous devrez particulièrement éviter, ils vous éternueront à la figure, ce qui diminuera votre espérance de vie assez rapidement !

N'hésitez surtout pas à collecter tous les cœurs que vous pourrez trouver le long de votre parcours, car le boss qui vous attend est des plus coriaces !

BOSS 4

Un terrifiant mammouth va vous mener la vie dure pour cette fin de stage (vous pouvez me croire, je me suis méga pris la tête avant de lui faire rendre l'âme, à ce bougre !). Pour le tuer, une seule tactique : il saute une fois, quand il met sa trompe dans la neige, précipitez-vous vers lui, il lancera des boules de neige en l'air, et quand, à ce moment-là, il sautera, profitez-en pour lui décocher un magistral coup de pied dans les narines. Après cela, dirigez-vous immédiatement vers la gauche, les boules de neige tomberont à côté de vous sans vous toucher, puis il vous aspirera : si vous êtes bien au bord de l'écran à gauche, il ne pourra pas vous enserrer dans sa trompe, et il recommencera à nouveau son attaque. Une dizaine de coups dans les narines et il ira voir ailleurs si le temps est plus clément !

LEVEL 1



Pour passer certains endroits, tapez dans la langue que vous trouverez sur le cadavre de certains dinosaures morts : elle se dépliera alors, formant un pont très utile pour franchir divers gouffres !

Aidez-vous des grosses gelées vertes qui vous propulseront vers des sommets inconnus.

N'hésitez pas non plus à prendre les os à moëlle qui parsèment le stage, ils vous rapporteront un max de points !

Il faudra aussi vous méfier des asticots sauteurs qui vous bloqueront le passage.

LEVEL 2

Dans ce niveau, vous allez rentrer dans l'estomac d'un grand saurien mort ! Cellules et autres globules vous mèneront la vie dure - ou plutôt la digestion, c'est comme vous voulez !

Certains asticots géants apparaîtront comme par... -je ne pense pas que dans ce cas précis le mot "enchantement" prenne toute sa valeur- pour vous surprendre dans des endroits plutôt "paisibles" en ennemis !

BOSS 5

Enfin, vous voilà arrivé devant le terrible Tim qui, pour l'occasion, a chaussé ses plus beaux gants de boxe afin de vous aplatir la face ! Une seule tactique pour le mettre K.O. Vous vous placez sur la plus haute plateforme, et vous allez au bord de celle-ci pour le narguer. énervé, Tim viendra essayer de vous décocher un coup de canine, reculez quand il donne son coup de croc et décochez-lui tout de suite un coup de panard dans la bouche. Dix coups comme celui-là et vous aurez l'insigne honneur de voir les retrouvailles de deux amoureux transis par le beau sentiment qui les lie... J'vous explique pas la gueule des amoureux préhistoriques, mais comme dit le dicton, l'amour rend aveugle !

STAGE 5

THE END

DOSSIER REALISE PAR MANU

Petites Annonces

ACHAT

Département 92
Ach. sur MEGADRIVE : John Madden 92, E.A Hockey, Quack Shot : 150F, European Club Soccer : 200F. Contacter Lionel au 96 43 18 82 (le week-end) ou écrire à STEUNOU Lionel, 8 Parc-Nevez, 22540 LOUARGAT.

Département 57
Achat du 1er MEGA FORCE à prix d'origine. Echange jx sur MEGADRIVE. Vends jx sur MASTER SYSTEM. Contacter Guy au 87 51 38 80, le vendredi après soir après 19h et tout le WE.

Département 67
Cherche Ringside Angels et tous les jx de baston sur MD, échanges possibles et vends jx GG à 100F. Demander Michel au 88 29 64 97.

Département 75
Ach. jeux de Volley Ball pour MEGADRIVE et Ghouls'n Ghosts. Appeler Florent au 40 21 81 39 ou laisser message.

Département 77
Achète MEGADRIVE avec 1 ou 2 jx de 700 à 800F en bon état. Contacter Thierry au 60 29 55 20 après 19h, merci.

Département 78
Ach., éch. jx MEGA-CD Jad Pos Sol Peace Punky, Horror Band. Éch. aussi jx MD. Ach. GG pas trop cher. Tél. au 34 89 72 64.

Département 90
Achète jeux GAME GEAR, prix maxi. 120F. Tél. 84 22 89 20, demander Mickael.

CONTACT

Département 34
Cherche à échanger jx sur MD. De préférence côté Lunel. Contacter Eric au 67 83 00 52, LUNEL-VIEL.

Département 59
Cherche notice française pour Populous (même photocopie) à ROUSSEAU Axel, 11 rue des Buquois, 59190 HAZEBROUCK.

Département 82
Cherche à créer Club Sega seulement dans le 82 (si possible près de MONTAUBAN ou CASTEL) pour échanges, prêts et contacts sur MEGADRIVE et MASTER. Tél. au 63 31 57 52, demander Clément.

Département 83
Donald Duck + Mickey Mouse contre Devilish + Wonder Boy 2 + Super Kick Off. Appeler Philippe au 94 47 91 57.

Département 92
Vds sur MD : Wonder Boy 5, Thunder Force 3, James Pond 2 : 320F l'un. Sonic : 300F. Altered Beast : 120F. Cyberball : 100F. Contacter Sabrina au 46 03 00 95.

Département 94
Vends Gynoug sur MEGADRIVE et Ninja Gaiden sur GAME GEAR ou échange contre jeux MASTER SYSTEM ou GAME GEAR. Contacter Sami au 48 83 64 85.

Département 97
Si vous venez en Martinique avec votre console, je vends, j'échange, momentanément ou pour toujours, des jeux MEGADRIVE au 61 22 059.

ÉCHANGE

Département 10
Echange Wonder Boy I et Teddy Boy contre Wonder Boy III ou Ninja Gaiden sur MASTER SYSTEM I. Téléphoner au 25 81 42 89 après 17h.

Département 13
Ech. sur MD : Sonic contre Tazmania, Super Monaco I ou II, Fantasia, Dynamite Duke, Donald Duck, James Pond. Tél. à Alain au 91 47 26 65 à partir de 18h.

Vends ou échange sur MASTER SYSTEM : Thunder Blade, Enduro Racer, Astérix, Populous, Moonwalker, recherche jeu Columns MS. Téléphoner à Laurent au 91 03 88 44 après 20h.

Département 16
Echange Back to the Future 3 contre Astérix, Mickey ou Donald et Alien Storm contre toutes propositions. Téléphoner au 45 25 41 94.

Département 21
Echange jeux MEGADRIVE : DJ Boy, Ken, James Pond (TSF) contre jeux baston Alisia Dragoon, Terminator, S.Hang On, S.Thunder Blade... Contacter Christophe au 80 31 09 21.

Département 22
Echange sur MASTER SYSTEM : Mickey Mouse contre Back to the Future 3. Contacter Richard au 96 39 67 38 ap. 18h.

Département 31
Club d'échange de jeux SEGA, 20 francs par échange. Demander Sébastien BONNET, 15 av. de la Gare, 31490 LEGUEVIN, Tél. 61 86 56 04.

Département 44
Echange sur MASTER SYSTEM : Sonic, Shinobi ou Moonwalker contre Wonder Boy III et Battle Out Run et achète Ace of Ace 150 francs maximum. Demander Pierre au 40 97 82 25.

Département 45
Echange 2 jeux MASTER SYSTEM contre 1 jeu MEGADRIVE, possède Astérix, Donald, Battle Out Run, E-Swat, Shinobi, Black Belt. Tél. 38 31 10 89 après 18h30.

Département 49
Echange sur MEGADRIVE : Mario Lemieux Hockey contre European Club, Desert Strike et Streets of Rage contre Tazmania ou Alisia Dragoon. Demander Thomas au 41 34 21 56.

Département 54
Echange MASTER SYSTEM + Phaser + Operation Wolf + Alex Kidd I + Phantasy Star + Golden Axe Warrior + Ninja contre GAME GEAR + 5 jeux. Contacter François au 83 72 86 90.

Département 59
Echange sur MEGADRIVE : Kid Chameleon contre Splatter House II ou contre SMGP. Contacter Sébastien au 20 83 06 65.

Département 60
Echange 4 jeux sur MEGADRIVE : Strider, Golden Axe II, Shadow Dancer, E-Swat et en prime Altered Beast contre GG et 1 ou 2 jeux. Téléphoner au 44 53 23 99.

Vends ou échange MASTER SYSTEM 2 + Sonic + Astérix + World GP + Chuck Rock 1200 francs le tout ou 200 francs le jeu ou 500 francs la console.

Département 61
Echange ou vds jeux MEGADRIVE Française : Terminator, Sonic, Quackshot, S. Monaco, Golden Axe 2. Vds Amstrad 6128 coul. + manette + 41 jeux 2200 francs ou échange contre 5 jeux MEGADRIVE. Ecrire à Monsieur DENIEL Vincent, 14 rue Alsace Lorraine, 61200 ARGENTAN.

Echange sur MEGADRIVE Wrestle War, échange sur GG Columns, Super Monaco GP, Castle of Illusion. Demander Thierry au 33 73 32 45.

Département 62
Echange sur MEGADRIVE les jeux : Fantasia, Quack Shot, Spiderman, Gain Ground, Herzog Zwei, Streets of Rage, James Pond, Castle of Illusion, Strider et Mercs. Contacter Simon au 21 74 19 87.

Département 64
Echange Mickey ou Donald sur GG contre W. Boy 2, Marble Madness ou Popils. Ecrire à GRENIER Sébastien, Résidence Sophia, BAT. A n°28, 108 av. de Montardon, 64000 PAU.

Département 67
Echange ou vends sur MASTER SYSTEM : 20 jeux dont Donald Duck, Dick Tracy, Summer Games, Moonwalker, Bubble Bobble, Wonder Boy I, Super Monaco GP... De 70 à 200 francs. Contacter Dominique au 88 94 98 43.

Département 68
Echange Double Dragon et Submarine Attack contre 2 autres jeux. Demander David au 89 43 94 17.

Département 70
Ech. sur MEGADRIVE : Kid Chameleon contre Quack Shot ou Tazmania ou Toki, et éch. aussi cassette sur MASTER SYSTEM.

Département 74
Echange Sonic ou Mystic Defender ou Moonwalker contre Kid Chameleon ou Batman. Demander Julien au 50 98 38 89.

Département 75
Vends jeux pour MEGADRIVE After Burner II, Altered Beast, Streets of Rage, Cyberball 250 ou éch. contre autres jeux MEGADRIVE, faire offre au 42 62 72 44.

Echange ou vends jeux MEGADRIVE : After Burner 2, Granada, Quack Shot, Sonic, California Games, Fantasia, Double Dragon 2, Shinobi, Kid Chameleon : prix à discuter. Tél. 43 80 81 94.

Département 82
Echange sur MEGADRIVE : Golden Axe II contre Kid Chameleon ou Olympic Gold ou Tazmania ou autre... Contacter Simon au 63 66 21 08 après 19H.

Département 84
Echange sur MEGADRIVE : Out Run, Fantasia, Toe Jam et Earl. Vends nombreux jeux MASTER SYSTEM : 120 francs l'un.

Département 91
Echange sur MEGADRIVE Française : Forgotten Worlds ou Block out contre Road Rash ou Super Monaco GP ! ou II. Contacter Denis au 64 99 89 55.

Département 92
Echange jeux MEGADRIVE : Outrun, Populous, A.B.W.S... contre Dynamite Duke, Desert Strike et News ou ech. contre Super N avec jeu et manettes contre 5 jeux et +. Tél. 46 26 89 94.

Echange sur MASTER SYSTEM : Lord of the Sword et Shinobi contre Chuck Rock, Rampage, Shadow of the beast ou Prince of Persia. Demander Gégé ou Frédéric au 46 68 48 25.

Département 93
Echange ou vends sur GAME GEAR, 100/150 francs Castle of Illusion, Ninja Gaiden, Sonic, Out Run, Columns. Appeler Florent au 48 95 03 98.

Département 95
Vends ou échange cassettes sur MEGADRIVE et sur GAME GEAR. Contacter le 34 68 27 52.

Echange sur MEGADRIVE Alisia Dragoon contre 1 des 3 jeux suivants : Kid Chameleon, Marble Madness, Ghouls'n and Ghosts. Téléphoner au 34 22 17 35.

Fantasia et Quack Shot contre Mickey Mouse ou Road Rash, Pacmania... Golden Axe 2, James Pond. Demander Roger au 39 87 69 06.

Echange ou vends : MEGADRIVE + 5 jeux + adaptateur Jap et 2 pad contre Amiga 500 + ext + souris + 1 joy + péritel : prix 2000 francs valeur : 3690 francs. Pour tous renseignements, contacter Julien au 30 40 16 31 après 17h30.

Echange sur MEGADRIVE : Buck Rogers, Centurion, Final Zone, Super Thunder Blade, Altered Beast contre Mercs, E-Swat, Splatter House 2 ou autres. Tél. (16-1) 30 36 84 94, demander Franck.

VENTE

Département 01
Vends MASTER SYSTEM + 2 jeux (Dick Tracy et Wonder Boy in the Monster Land) 700 francs. Demander RIGOLLET Cédric au 74 34 80 38.

Département 02
Vends MASTER SYSTEM PLUS 400 francs + Spiderman, Golvellius, Gauntlet, Golden Axe 150 francs pièce. Vends sur MEGADRIVE Last Battle, World Cup 90 : 175 francs. F22 Might/Magic 250 francs. Phantasy Star2 : 300 francs pièce. Contacter Frédéric au 23 62 00 90.

Département 03
Vds MEGADRIVE + jeux (Shadow of the Beast, Desert Strike, Wonder Boy 5, Revenge of Shinobi, Monaco GP) + 1 manette : 1700 francs. Contacter Arnaud au 70 31 34 30.

Vends jeux GAME GEAR : Space Harrier 3D, Joe Montanna Football, Put and Putter, George Foreman's ko boxing : 100 francs l'un ou échange contre Wonder Boy 3 ou Olympic Gold. Demander Benjamin au 70 46 58 89.

Département 04
Vends ou échange King's Bounty (Rôle) 380 francs sur MEGADRIVE. Contacter Sylvain au 92 32 35 27 après 18h.

Département 06
Vds cassettes MASTER SYSTEM, Super Kick Off = 276F. Double Dragon, Shinobi, Donald Duck, After Burner : 245F pièce. Dead Angle, American Baseball : 224F l'un. Tél. 93 09 11 20.

Vds MASTER SYSTEM + 1 manette + 1 jeu Global Defense, neuve garantie, prix 400F. Nombreux jx à vendre 100F chaque. Téléphoner au 93 27 33 57, Christophe MOURUT, département 06300.

Département 11
MASTER SYSTEM + 2 manettes + 6 jx (Sonic, Donald, Wonder Boy II) 650F. Contacter Julien au 91 44 47 44.

Vds MS II + 1 manette + 15 jx : Super Kick Off, Sonic, Astérix : 300F.

Stop affaires ! Vds MASTER SYSTEM II + 4 jx : Alex Kidd 1 et 4, Sonic, Astérix, le tout 360F. Demander Christian au 68 76 54 03.

Département 12
Vends Scamble Spirits sur MASTER SYSTEM 100F. Demander Yannick au 65 48 85 79.

Département 13
Vds GAME GEAR TBE garantie 6 mois, emballage d'origine + adaptateur secteur + 5 jeux (Donald, Columns, Shinobi, Sonic, Super Monaco GP) le tout 1500 francs. Tél. 42 43 13 02.

Vends MASTER SYSTEM (350F) + 10 jeux (Sonic, Psycho Fox, Golden Axe, Thunder Blade, Ghouls'n Ghosts...) le tout 1100F ou jeu seul entre 195 et 225F. Contacter Jean-Dominique au 42 57 35 30.

Vds MASTER SYSTEM II 1an état neuf avec Alex Kidd : 200F ou la console avec 6 jx (Alex Kidd, Kick Off, Sonic, Spiderman, Super Monaco, Populous) : 800F au lieu de 2200F ! ou jeu seul 150 à 200F l'un. Contacter Ludo au 91 93 38 34.

Département 14
Urgent ! Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes dont une turbo + pistolet + 8 jeux (Sonic, Mickey Mouse, Psycho Fox...) : 1800 francs. Demander Cédric au 31 32 53 04 (après 18h).

Vends jeux sur MASTER SYSTEM, Wonder Boy 3, Shinobi, Indiana Jones, World Games : 200F pièce et Dead Angle 100F, Global Defense et Super Tennis : 70F pièce. Téléphoner au 31 47 37 58.

Département 16
Vds K7 MASTER SYSTEM : Mickey, Outrun, After Burner, Submarin Attack 250 francs + Hang On Action Fighter 150 francs + Super Thunder Blade sur MEGADRIVE 150 francs. Tél. 45 61 73 25 après 20h.

Département 21
Vends jeux GAME GEAR : Factory Panic 200 francs, Shinobi 200 francs, Columns 100 francs, Ninja Gaiden 190 francs, Space Harrier 190 francs et jeu MASTER SYSTEM : World Soccer 100 francs. Joindre Anthony au 80 46 69 04.

Département 24
MEGADRIVE Japonaise + 1 manette + 3 jeux : 800 francs. Demander Jack après 19h au 53 53 05 23.

Département 27
A vendre jx MASTER SYSTEM. World Games SPEII Caster, Moonwalker, Ghouls'n Ghosts, California Games, 275F pièce. Tél. au 32 37 37 93 seulement le 27.

Département 28
Vends After Burner : 100 francs et Mickey Mouse, Moonwalker : 200 francs sur MASTER SYSTEM. Contacter David au 37 27 14 33 après 17h.

Vends jeu sur MASTER SYSTEM : Out Run Europa : 250F, MS converter pour MD : 200F. Cherche contact sur MSX 1 et 2. Demander Frédéric au 32 58 27 27.

MEGADRIVE 13 jx : Speed Ball2, NHL Hockey, Holyfield Boxing..., 2 manettes, adap. JP, valeur 7000F, vendu 3000F. Contacter Stéphane au 37 42 47 44.

Département 30
Vends jeux sur MEGADRIVE : Spiderman, Turbo, Out Run, Sonic, Altered Beast, Ghouls'n Ghosts, Ghostbusters2. Contacter David au 66 73 76 95 ap. 17h.

Département 31
Vds MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 6 jx (Donald, Astérix, Shadow of the Beast...) sous garantie février 92, prix : 1000F. Demander Alexandre au 61 75 80 16.

Département 33
Vds MASTER SYSTEM 2 + 7 jeux (Sonic, Golden Axe...) + Control Stick + 10 Méga Force + 1 cassette Vidéo Ségа n°1. Contacter Dimitri apr. 17h au 56 95 02 00.

Vends GAME GEAR avec Columns + Super Monaco GP (sous garantie) 3 mois + adaptateur MS/GG + 3 jeux (Shinobi, Wonder Boy 3 + Gauntlet) le tout 1400F ou échange contre MD fra. + 2 ou 3 jeux. Téléphoner au 56 57 64 89 après 17h15.

Vends MASTER SYSTEM + 1 manette + pistolet + tir rapide + lunette 3D + 24 jeux (Wonder Boy, Out Run, After Burner, Alex Kidd...), valeur + de 7000F, prix : 3000F. Téléphoner au 56 42 36 01 (le soir).

Vds ou échange MASTER SYSTEM I + 2 manettes + 2 jeux : 290F ou contre Tazmania, Chuck Rock sur md ! Téléphoner au 56 31 51 47 après 18h.

Vds sur MD : Allen Storm + Altered Beast 350 francs et Fantasia, Streets of Rage, 280 francs l'un. Contacter Mme ROBERT au 56 91 75 63, heures de bureau.

Département 34
Vds sur MASTER SYSTEM : World Soccer 150 francs, sur MEGADRIVE Centurion 350 francs ou échange contre Fantasia, European Club Soccer ou Tazmania. Tél. 67 90 51 99 heures des repas.

Vds jeux MEGADRIVE (Fantasia, James Pond II, Two Crude Dudes, Sword of Sodan, Moonwalker) jeu : 200 francs. Tél. 67 86 95 40 (après 18h).

Département 35
Vends MASTER SYSTEM + 1 joystick et 1 manette + Alex Kidd incorporé + Bomber Raid + Double Hawk, 600 francs le tout à débattre. Demander Arnaud au 99 39 12 36, dans l'arrondissement de Fougères.

Vds MASTER SYSTEM II + 1 manette + Alex Kidd + Strider : 400F. Téléphoner au 99 94 10 40, 35300 FOUGERES.

Vds PC Engine Duo (Coregrafx + lecteur de compact disc CD rom2) + 2 manettes + 1 CD jeu (valeur 3790F) vendue : 2700F tt neuve et vds jx MEGADRIVE env. 200F. Demander Alex au 99 89 10 55.

Département 37
Vends MASTER SYSTEM avec Safari Hunt et Hang On incorporés + 2 manettes + pistolet + Rescue Mission, le tout 500F. Téléphoner au 47 52 18 66 après 16h30.

Vds MASTER SYSTEM + 2 manettes + 6 jeux (Olympic Gold, Sonic, Out Run, Kung Fu Kid, World Soccer, Wonder Boy III) 15 jx : 150F, la console 500F, le tout 1400F. Contacter Etienne au 47 61 12 21.

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

RACHETE vos consoles GAME-GEAR et MEGADRIVE ainsi que la majorité de vos jeux. (en parfait état)
ECHANGE vos Consoles et Jeux MASTER SYSTEM
Voir modalités en magasin ou en appelant le **(1) 43-290-290**
Paiement immédiat en magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 43.290.290 +

Petites Annonces

Vds MASTER SYSTEM PLUS avec pistolet et 2 manettes : 600 francs. Contacter Stéphane entre 19h30 et 20h, SVP merci, au 47 44 88 03.

Département 38
Vds sur MASTER SYSTEM : Miracle Warriors. Joindre Benoît au 76 06 62 78 ap. 18h SVP.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + environ 50 jx + 1 manette, manuels d'explications et 1 kit de téléchargement (le tout en TBE) : 2500F. Vds convertisseur MS sur MD (non serv). Tél. : 74 92 57 56.

Département 42
Vds MASTER SYSTEM + 4 jeux + pistolet avec 1 jeu : 1200 francs TTC. Demander François au 77 68 61 95.

Département 44
Vds MS II + 35 jeux (90F à 250F) Sonic, Donald, Astérix, Mickey, R-Type, Ghouls'n Ghosts... Possibilité de lot avec baisse de prix. Demander Mickael au 40 46 32 82.

Vds MS2 avec 8 jx, Donald Duck, Choplifter, World Soccer, World GP, Action Fighter, Alex Kidd, The Ninja, Alien Syndrome, prix 1300F à débattre. Tél. au 40 06 68 55, port compris.

Département 45
Vds jeux MEGADRIVE : Ghouls'n Ghosts, Super Monaco GP, Super Real Basket ball : 245 francs et vds jeux NES : Zelda II 175 francs, Trojan 150 francs. Contacter Olivier TABART au 38 42 09 24.

Département 49
Vends MASTER SYSTEM II + 3 jeux + 1 jeu intégré : 800 francs ou vends jeu séparé entre 150 ou 200 francs l'un. Contacter au 41 44 97 67.

Vds sur MS : Shinobi : 200F ou Ech. contre Super Monaco GP, Transbot : 100F ou contre Ghost House ou le tout contre Game Gear, prix à débattre. Tél. au 41 34 21 83, demander Franck ou Guillaume.

Département 54
Vds MEGADRIVE Japonaise + 5 jeux 2000 francs. Téléphoner au 83 89 35 05 de 17 à 20h, demander Sylvain.

Vends MASTER SYSTEM avec 23 jeux, prix : 1000 francs + 2 control stick ou jeux au choix, 1 jeu : 100 francs. Contacter Jean au 83 51 38 56.

Département 57
Vds MASTER SYSTEM II + 1 manette Control Stick + 4 jeux (Out Run, After Burner, Olympic Gold, Super Tennis) TBE : environ 1000 francs. Contacter Florent au 82 51 82 12, après 18h.

Vds console MEGADRIVE + 14 jeux : 3000 francs. Contacter Emmanuel au 87 97 86 20 entre 18 et 20h (URGENT).

Vds MASTER SYSTEM + 7 jeux (Donald, Mickey, World Soccer...) + 2 manettes. L'ensemble 1500 francs. Téléphoner au 87 65 43 78.

Vds (ou échange) sur MEGADRIVE : jx entre 200 et 300F (Centurion, Terminator, Wonder Boy, Alex Kidd, Castle of Illusion, Mercs et beaucoup d'autres). Contacter Laurent au 82 82 82 43 à THIONVILLE.

Vds Wonder Boy 1 sur GG, 130 francs environ. Contacter Stéphane au 87 30 72 36 (URGENT).

Département 59
Vds MEGADRIVE Française + 1 manette + 1 adaptateur japonais + 8 jeux : Sonic, Gynoug, Decap Attack, TBE le tout : 3290F. Demander Mickaël au 28 61 50 81.

Vds 1500 francs ou éch. Amstrad 6128 + 70 jeux contre MEGADRIVE ou MASTER SYSTEM + jeux. Contacter Jean-Marc au 20 48 63 34 après 18h.

Vds Out Run, prix 100 francs. Christophe BREJON, 13, rue de Fleurus, 59000 LILLE, Tél. 20 54 35 67.

Vds SMS II avec 4 jeux : Shinobi, Hang-on, Strider, Global Defense. Prix 300F. Tél. au 27 49 57 45.

Vds Nec PCengine, Coregfx + 4 jeux (Power11, Devil Crash, Pckid2, Dragon Spirit + 1 manette pro-compétition : 700 francs. Vds Jx et achète jeu MEGADRIVE. Contacter Jean-Noël au 20 92 09 80 après 19h.

Vds sur MASTER SYSTEM : Altered Beast, Aerial Assault, After Burner, Bomber Raid, Galaxy Force, R-Type, Sonic, Thunder Blade + convertisseur 300 francs, jeu 180 francs pièce. Ecrire à GLORIEUX Didier, 19 rue de Conde, 59100 ROUBAIX, Tél. 20 73 41 94.

Vds sur MEGADRIVE : Fantasia et Mario Lemieux Hockey : 200 francs pièce. Out Run et Wonder Boy 5 : 250 francs pièce. Téléphoner au 20 39 28 57.

Département 60
Vds ou éch. sur MEGADRIVE : Last Battle et Phelios (150 à 200 francs) ou échange contre Batman, Terminator, Speedball II. Demander Benjamin au 44 86 50 61.

Vds Streets of Rage 250 francs, Amstrad CPC 464, lecteur de cassette, monochrome + jeux, prix : 850 francs. Demander Jean au 44 31 50 95 vers 19h.

Vds sur GAME GEAR, Sonic et Olympic Gold + l'adaptateur secteur : 1000F au lieu de 1600F, en garantie. Appeler au 44 87 75 33, demander Yannick.

Département 62
Vends ou échange jeux sur MEGADRIVE 180 francs à 200 francs. Vends MASTER SYSTEM II + 16 jeux + Phaser + tir rapide : 1300 francs ou vends séparément. Téléphoner au 21 49 36 13.

Vds MEGADRIVE avec 3 jeux : 1290 francs + 1 manette TBE. Demander Ludo au 21 52 25 28 ou échange contre Super Nintendo + 1 jeu et 1 ou 2 mans.

Vds MASTER SYSTEM 2 + 7 jeux (Mickey, Sonic, Donald Duck, After Burner, Shinobi, World Soccer, Wonder Boy) + 1 manette. Vendu 1700F, valeur achetée 3550F. Contacter David au 21 03 06 0 6 ap. 18h.

Département 63
Vds MASTER SYSTEM + 10 jeux (dont Champions of Europe, Sonic, Wonder Boy II, Shadow of the Beast, Shinobi) : 1000 francs le tout ou échange contre MEGADRIVE + Quack Shot. Contacter David au 73 31 27 40.

Vds Olympic Gold 350 francs ou éch. contre Terminator. Thomas Aymeric, 1 Rue de la Pommeraie, 63170 PERIGNAT-LES-SARLIEVE. Tél. 73 79 14 66.

Département 64
Vends MASTER SYSTEM I avec 2 manettes et pistolet et 13 jeux : Super Kick off, Hang on, Solfarie Hunt, Secret Command... Le tout : 1200F à débattre. Téléphoner au 59 21 09 76 après 19h.

Vds MASTER SYSTEM + 3 manettes + pistolet + (3 jeux pour pistolet) + 16 jeux. Prix : 2000 francs ou 1 jeu entre 150 à 300 francs dont Mickey, California, Shinobi... Ecrire à David MACDONALD, 1 chemin Mestelenia, 64120 ARBONNE.

Département 66
Vds divers jx MEGADRIVE TBE : Rambo, S Thunder Blade : 200F, S Monaco GP, Spiderman, Fantasia, Blockout, Marble Madness, Out Run : 300F + Alex Kidd et Altered Beast : 150F. Tél. 68 54 63 56.

Département 67
Vends MS + Altered Beast + Dick Tracy : 750F, pistolet + Rambo 3 : 400F, le tout 1050F ou échange contre MD + 1 jeu. Contacter Patrice au 88 90 32 09.

Département 68
Vds jeux MEGADRIVE : Terminator 300F, Batman 250F, Populous 100F, Joe Montana 150F. Demander Daniel au 89 52 61 72 entre 19 et 20h.

Département 69
Vds MASTER SYSTEM 2 (sous garantie) + 2 manettes + 3 jeux (Sonic, Alex Kidd...) : Prix à débattre. Tél. à Didier pour de plus amples renseignements au 78 05 24 76.

STOP ! Vends MEGADRIVE + jeu Sonic + 1 manette, le tout en exc. état et sous garantie pour encore 9 mois : 890F au lieu de 1290F ! Vends MASTER SYSTEM + 2 jeux (Altered Beast et Shinobi) : 500F. Téléphoner au 78 83 56 33.

Exceptionnel, vends jeux MEGADRIVE Française : Shining in Darkness + Alex Kidd : 350F ou 250F et 150F l'un. Populous + Altered Beast : 320 F ou 250F et 150F l'un. Batman : 300F. Demander Xavier au 78 95 10 82.

Vds MASTER SYSTEM + 9 jeux 2000 francs au lieu de 3800 francs (compris : 2 manettes, 1 stick, 1 pistolet). URGENT. Contacter Nicolas au 78 92 26 97.

Vds MD Jap. + Pro2 + 3 jeux : Super Shinobi, Thunder Force 3 et Shadow of the Beast, le tout sous garantie : 1600F. Vds jx MS 200F l'un ou 300F les 2 (Golden Axe + Cyber Shinobi). Tél. 78 43 42 56.

Vds MEGADRIVE Japonaise (garantie) + Streets of Rage, Mercs, Robocod, Two Crude Dudes, Dragon's Fury, entre 200 et 350F. Console + jx 2000F. Tél. 78 83 05 19 tous les jours.

Département 70
Vds jeu MASTER SYSTEM 2 : Strider 250F urgent. Tél. 84 92 13 92 entre 20 et 21h SVP, demander Sébastien (si répondeur, rappelez plus tard) merci.

Vds jeux MASTER SYSTEM : Cloud Master, Thunder Blade, Ghouls'n Ghosts, Castle of Illusion, 150 francs chaque.

Département 72
Vds ou éch. sur MEGADRIVE : SMGP1 ou Art Alive contre autres jx : prix150 à 200 francs. Contacter SIEGFRIED JEANDEL au 33 26 60 22.

Vds, éch. Sonic, Strider sur MD, 200 francs pièce ou éch. les 2 contre Desert Strike... Contacter Frédéric ap. 19h au 43 97 73 71.

Vds SMS1 + manette + Danan + E-Swat + Shinobi + YS + Fantasy Zone 2 + Ultima4 + Phantasy Star + Golden Axe Warrior : 2000F ou jeu seul de 180 à 250F. Téléphoner au 43 42 15 98 après 19h.

Département 73
Vds MASTER SYSTEM II + 7 jeux + 1 pad, cédé : 850 francs valeur 2070 francs. Je possède : Sonic, Dead Angle, Shinobi, Fantazy Zone, Strider... Contacter Sébastien au 79 32 31 94.

Département 75
Vds MEGADRIVE + 2 manettes + 4 jx (S. of Rage...) en TBE : 1700 francs ou échange contre SUPER NES + 3 jx. Contacter Romain de 19 à 20h au (16.1) 48 04 75 71.

Vends MEGADRIVE + Spiderman, Quack Shot, Ghouls'n Ghosts, Streets of Rage, Mystic Defender, Sonic et 1 manette à 2000F. Téléphoner au 45 32 11 39.

Vends MEGADRIVE + 6 jeux (Strider...). Vends aussi GG + loupe + Joe Montana + Columns + adpt sec GG, sous garantie et tout le reste neuf (en TBE). Contacter Jérôme au 43 71 41 82 après 18h. Uniquement PARIS et BANLIEUE.

Vends sur GAME GEAR nombreux jeux. Vends GAME BOY + 6 jeux + sacoche : 1100 francs. Vends jeux MASTER SYSTEM. Téléphoner au 42 93 15 77 après 18h SVP.

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + 18 jeux TBE. Urgent, le tout 2500 francs. Demander Christophe au 48 06 09 93.

Vds GAME GEAR avec 2 jeux : Ninja Gaiden, Monaco GP pour 600F. Tél. au 43 46 53 36, de 20 à 21h SVP.

Vds jx MASTER SYSTEM : Gauntlet, Double Dragon état neuf 200F + James Pond sur MEGADRIVE 150 francs. Vds MASTER GEAR pour adapter jx MASTER SYSTEM sur GAME GEAR TBE 110F. Tél. 42 40 29 84 ap. 18h.

Vds jeux neufs sur MEGADRIVE : After Burner2, Heavy Nova, James Pond2 250 francs chacun, et Double Dragon, T2 Nemesis sur Game Boy 200 francs chacun. Téléphoner au 43 72 18 15 à Jean-Paul entre 19 et 20h.

Vds GAME BOY + 4 jeux + câble... A partir de 750 francs (avec B-Simpson Doubled...) et vds jeux MEGADRIVE en TBE : EA Hockey 300 francs, Altered Beast 150 francs, ou les 2 à 400 francs ! Téléphoner la semaine à 17h au 45 82 80 01, Thomas DUCROUX.

Vds jeux MEGADRIVE 200F pièce. Decap Attack, Forgotten Worlds, F22 Interceptor, après 19h au 43 46 83 26.

Sur MD : Two Crude Dudes et Budokan à 60 francs. Sur MASTER SYSTEM : 23 jeux, prix 70 francs le jeu, Sonic, Astérix, Donald, Mickey, R-Type, Golden Axe. Appeler Julien après 20h au 43 71 79 69.

Vends GAME GEAR + 25 jeux : 2500F. Tél. à Jérome 40 09 70 22.

Vds sur MEGADRIVE (Quack Shot, Sonic, Golden Axe !) la pièce 200F. Demander Alexandre GAUDELAS au 48 07 01 15.

Département 77
Vds MASTER SYSTEM 2 + manette + Alex Kidd intégré + Shinobi (Fév. 92) 400F + jx Donald, Astérix, Olympic Gold, World Soccer, Sonic 200F l'un. Total 1400F. Contacter Olivier au (16 1) 60 02 64 66.

Vds GG + Columns : 800 francs (garantie encore 9 mois). Contacter Jérôme au 64 33 38 96 (après 20h).

Vds 8 jeux pour MASTER SYSTEM (Super Tennis, Joe Montana Football, Great Basketball, World Grand Prix...) de 50 à 100F pièce. S'adresser au 64 32 63 94.

Vds sur MEGADRIVE Française : Revenge of Shinobi : 300 francs. Tél. au 60 99 99 95.

Vds MASTER SYSTEM + 21 jeux + 2 manettes, possibilité de vendre jeux séparément de 75 à 299 francs. Contacter Julie au 64 24 90 88 après 18h.

Vds MASTER SYSTEM + Alex Kidd + 2 manettes = 200F. Vds à l'unité 100F (Calif. Games, Wonder Boy III, Power Strike, Action Fighter) ou le tout 600F. Tél. après 18h au 64 24 47 93.

Département 78
Vds MASTER SYSTEM + jeux + 1 joy + 1 manette (Kung Fu Kid, the Ninja, Altered Beast, Time Soldier, Rescue Mission + Light Phaser) prix : 1250 francs. Contacter François au 30 56 29 48 de 17h30 à 19h.

Vds MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 2 jeux (Alex Kidd + Summer Games) prix 550 francs à débattre. Tél. au 30 74 69 66 à partir de 17h, Jean-Jacques.

Vds jeux MEGADRIVE : Mickey, Toki, TJ & Earl, 250F l'un. Steet Smart 220F ou éch. contre : Thunder Force 3 ou Kid Chameleon ou Monaco GP1 ou 2 ou Fighting Masters... Ap. 18h au 30 43 57 16.

Département 80
Vds jeux MASTER SYSTEM : Monopoly, Rampage, Dead Angle, Space Harrier, Ultima IV, Paperboy, 250F pièce plus port. IANNELLI Fabio, 130 rue Lucien Lecointe, 80080 AMIENS, tél. 22 44 12 56.

Vends MASTER SYSTEM Plus avec 2 jeux intégrés + 2 manettes + 1 pistolet. Vends jeux (Golden Axe, Shinobi, Astérix, World Cup Italia 90...). Demander Grégory au 22 86 71 01 après 18h30.

Département 81
Vds ou éch. jeux sur MASTER SYSTEM : Shinobi, Heavyweight Champ., Double Dragon, Super Tennis, F16 Fighter, Aztec Adventure contre Terminator, Tom & Jerry. Contacter Christophe au 63 55 23 01.

Département 83
Vds cassettes MEGADRIVE sans livret : Shining in the Darkness, Phantasy Star II, Sword of Vermillon, Centurion : 100F pièce. Tél. 94 48 64 60, le soir après 20h.

Vds cassettes MS : Hang'on : 80F, Super Tennis : 50F, World Cup Italia : 170F. Tél. 94 28 50 58, le soir après 19h.

Vds jx MASTER SYSTEM : 15 jx (Sonic, Mickey Mouse, Bubble Bobble...) de 100 à 200F. Demander Sébastien au (16) 94 83 06 68 après 17h30.

Département 84
Vds MASTER SYSTEM II + Sonic + Hang'on + Alex Kidd en mémoire + 1 control Pad pour 600 francs. Contacter Jérôme au 90 71 04 82.

Département 85
Vds MASTER SYSTEM + 1 manette + 4 jeux (Alex Kidd, Shinobi, Astérix, Dick Tracy) le tout 900 francs. Demander Julien après 18h au 51 35 18 33.

Département 86
Vds jeux MASTER SYSTEM : Golden Axe Warrior, Wonderboy 3 : 200 francs pièce et Olympic Gold 250 francs. Appeler Guillaume au 49 01 01 51 avant 18h30.

Vds sur département, MASTER SYSTEM + 6 jeux (Mickey, Out Run...) + 3 manettes état neuf = 1300 francs. Tél. 49 55 20 92 après 19h.

Département 89
Vds Out Run : 150F, Sub Marine Attack: 150F, Ghouls'n Ghosts : 150F ou les 3 : 450F. Demander Guillaume au 86 66 55 49 après 19h30 (URGENT ET A SAISIR).

Département 91
Vds jeux sur MASTER SYSTEM : Donald

ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION

de 30% à 70%
MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN
DONT + DE 1000 NOUVEAUTES

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC* 695 F
Exemple de prix :

ALTERED BEAST	99 F	TOE JAM AND EARL	199 F
SONIC	149 F	SPIDERMAN	199 F
CYBERBALL	159 F	MERCS	199 F
ALEX KIDD	179 F	SHADOW OF THE BEAST	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	WINTER CHALLENGE	219 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	BUDOKAN	259 F
GOLDEN AXE	199 F	JAMES BOND II	259 F
GHOSTBUSTER	199 F	MICKEY	259 F
MOONWALKER	199 F	FAERY TALE	299 F
MYSTIC DEFENDER	199 F	KING'S BOUNTY	299 F

* CONSOLE D'OCCASION

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)
Exemple de prix :

NINJA	89 F	OUT RUN	169 F
SUPER TENNIS	89 F	ULTIMA 4	199 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	SHINOBI	199 F
HANG ON	96 F	VIGILANTE	210 F
RESCUE MISSION	96 F	GHOSTBUSTERS	210 F
MY HERO	96 F	GOLVELLIUS	210 F
FANTASY ZONE	96 F	WORLD CUP ITALIA	210 F
ENDURO RACER	96 F	R TYPE	221 F
GHOST HOUSE	96 F	MIRACLE WARRIORS	256 F

GAME GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)
GAME GEAR avec COLUMNS* 695 F

Avec notre **CARTE DE FIDELITE**, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

RESEREVZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290
Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert

SCORE GAMES
LA VIDEO EST NOTRE PASSION
17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 43.290.290 +

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐ N°
Date expiration : . . / . . .
Signature.....

RC : Paris B 385 215 603
MEGA 11/92 Offre dans la limite des stocks disponibles.

Petites Annonces

Duck, Super Kick Off, Olympic Gold, 250F pièce ou 700F le lot. Tél. au 69 83 31 50 entre 18 et 20h et demander Olivier.

Vds MEGADRIVE + 7 jeux + 2 manettes dont 1 pro2 et adaptateur 2500 francs, valeur 4200 francs. Demander Clément au 60 83 07 95, URGENT !

Vds MSI + Shadow Dancer + 2 manettes + 1 joystick, prix 500 francs. Contacter Alex au 69 04 42 51, du lundi au vendredi à partir de 17h30.

Vds MASTER SYSTEM avec 9 jeux : Double Dragon, Sagaia, Spiderman, Sonic, Shinobi, Ghouls'n Ghosts, Simpsons, Alex Kidd in Shinobi World, Alex Kidd : 1500 francs. Tél. à Mathieu ap. 17h30 au 60 11 58 73.

Vds jeux MEGADRIVE : Darius 2, E-Swat 150 francs, Populus 200 francs, Sword of Vermillon, Buck Rogers 250 francs, Might and Magic 300 francs. Demander Franck au 69 83 12 96 après 19h.

Département 92
Vends 11 jeux sur MASTER SYSTEM : Super Monaco GP, Italia 90, Double Dragon, Basket Nightmare et autres : 150F l'unité ou 1000F le tout. Vds MS1 300F + 1 jeu. Contacter Ludovic au 49 06 07 31 SVP.

Vds jeux MEGADRIVE Française, boîte d'origine et notice, 250 francs pièce : Spiderman, Kid Chameleon, Marvel Land (Talmits Adventure). Contacter Dominique au 47 24 29 23.

Vds sur MASTER SYSTEM II, Ninja 70 francs, Aztec Adventure 70 francs, Global Defense 100 francs, Golden Axe Warrior 250 francs sinon le tout 500 francs. Tél. à Frédéric au 47 93 33 97 après 18h.

Vds ou éch. Hellfire et Wings of W.ors contre Tazmania ou Arch Rivals. Vends le jeu 200F. Contacter Alexis au 47 75 86 97.

Vds MS 1 : 400 francs + Shinobi : 50 francs + Double Dragon : 50 francs + Zillion : 50 francs + Kick Off : 200 francs + Super G.G : G.G Shinobi : 150 francs + MASTER GEAR : 50 francs. Téléphoner à David au 46 08 31 37 après 18h.

Vends voiture tout terrain à essence complète prête à marcher 3200 francs. Vends CB portable à 900 francs. Vends MEGADRIVE Japonaise avec 2 jeux 2300 francs. Contacter Jérôme au 47 82 77 42 après 19h.

Département 93
Vds jeux sur GAME GEAR (Kick Off, Donald Duck, Marble Madness) de 150 à 180 francs. Contacter Sébastien au 48 20 48 92 après 18h.

Vends MASTER SYSTEM II + 7 jeux Sonic, Altered Beast, Shinobi, Ghouls'n Ghosts, Wonder Boy, Wonder Boy II, Golden Axe : 1500 francs le tout ou 200 francs le jeu. Téléphoner au 48 46 70 81.

Vds Road Rash sur MEGADRIVE 150F et Mystic Defender 100 francs. Demander Christophe après 18h30 au 48 94 29 88.

Vds MASTER SYSTEM + 2 manettes + 3 jeux 400 francs Super Monaco GP, Double Dragon, Sonic... URGENT ! Contacter Sébastien au 43 02 74 04 après 18h.

Vds jeux MASTER SYSTEM : Y'S 100 francs et lunettes 3D 90 francs ou les 2 pour 175F. Contacter Arnaud au 43 08 83 48 après 17h sauf samedi toute la journée.

Vends jeux pour MASTER SYSTEM : Wonder Boy III, Thunder Blade, Out Run, Black Belt, Kenseiden, World Grand Prix + Control Stick = 1000 francs ou 150 francs pièce. Tél. après 18h au 43 60 65 21.

Vds 20 jeux MEGADRIVE 200 à 300 francs le jeu, ou 4500 francs le tout. Vds MASTER SYSTEM + 1 manette + 1 joystick + Rap Fire + Alex Kidd 2 incorporé + 1 pistolet + 23 jeux : 2500 francs le tout. TORRI, 14 Rue Myrtille Beer, 93400 ST OUEN. Tél. 40 10 16 05.

Département 94
Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + 17 jeux + sacoche (1500 francs) ou + 22 jeux (2200 francs) ou bien seulement cartouches (Sonic, Shinobi...) (150 à 200 francs). Appeler Jean au 43 98 32 99.

Vds MASTER SYSTEM II + 6 jeux (Astérix, Mickey...) + magazines MEGAFORCE du n°1 au 10 prix : 990 francs. Tél. 43 97 13 71 à partir de 19h. TBE (8 mois) + 1 manette URGENT.

Département 95
Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 1 pistolet + 2 jeux (Hang on et Safari Hunt), prix : 500 francs. Contacter Adrien au 34 15 82 53 après 19h.

Vends sur MEGADRIVE : Pond 2 (Robocod), Toki, Sonic, Mickey, Out Run ou échange contre T. Force4, European Soccer, Greendog, Dragon's Fury, Wonder Boy 5 ou autres nouveautés. Contacter Julien au 39 95 02 07.

Vends MEGADRIVE Française + 2 manettes + Adap Japonais + 9 jeux en très bon état : 2500 francs. Liste de jeux sur demande à Georges au 30 38 77 48 après 18h.

Vends MEGADRIVE sous garantie (mars 92) + 5 jeux Sonic, Streets of Rage, Robocod, Th 3, KG'B + joypad. Vends un CPC 6128 couleur + jeux + joystick état parfait Megad : 1900 francs. CPC : 1400 francs. Téléphoner avant 19h au 30 61 11 22.

Vends jeux MASTER SYSTEM 200 francs l'unité, Ayrton Senna's Super Monaco GP2, G.Loc, Air Battle, Ace of Aces, Aerial Assault. Téléphoner au 39 92 22 75 à Pascal.

Vends MASTER SYSTEM II + 6 jeux (Sonic, Alex Kidd in Miracle World, Astérix, Tennis Ace, Mickey, GPII) : 1900 francs ou échange contre MEGADRIVE + 2 jeux (Quackshot, Olympic Gold, de préférence. Contacter Nicolas au 34 15 81 50 après 17h.

Vds jeux MASTER SYSTEM en très bon état : Double Dragon 200F, Super Tennis 50F ou échange contre M-Madness, Mickey ou Wonder Boy 3 en très bon état. Joindre Elisabeth après 19h au 34 13 44 77.

Vds MEGADRIVE sous garantie + arcade Stick + Action Replay Pro + 10 jeux : F22, Monaco, Out Run, Sonic, Mickey, Donald, Boxe, Mickael Jackson, Out Run Turbo, Abrams Battle Tank : 3500 francs. Tél. 39 60 11 74.

Vds MEGADRIVE garantie jusqu'au 21/12/92, état neuf, manette + Arcade power stick + Action Replay Pro + 10 cassettes dont Monaco, Sonic, Quackshot, Out Run turbo, le tout 3500F. Téléphoner après 19h au 39 60 11 74.

Petite Annonce Gratuite

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐ | MEGADRIVE | MASTER SYSTEM | GAME GEAR

☐ Achat ☐ Vente ☐ Échange ☐ Contact

N° 10

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

SONDAGE

Megaforce a toujours besoin de vous !

ET EN PLUS, IL Y A DES PIN'S À GAGNER !

Une fois n'est pas coutume, et pourtant, sur le métier, 100 fois l'ouvrage sera remis... Oui, nous vous avions déjà sondés, chers lecteurs, dans notre numéro 5. Et comme il n'est pas question de laisser s'épanouir sur nos visages les expressions béates qui nous caractérisent aujourd'hui, persuadés que nous sommes de faire le meilleur magazine du monde, eh bien nous remettons ça, histoire de nous remettre un peu en cause, et surtout de nous approcher au plus près de vos plus chers désirs. Après tout, les lecteurs, c'est vous, ce magazine est fait pour vous, et si nous ne nous donnons pas les moyens de savoir ce que vous pensez du meilleur magazine du monde, alors on n'aura plus rien à faire... et vous, rien à dire ! Donc, à vos stylos, répondez-nous vite, ça vaut le coup, pensez : il y a 100 pin's à gagner par tirage au sort... Alors vite, c'est MEGA important, découpez ou photocopiez la présente page et renvoyez-la nous à l'adresse suivante, :

MEGAFORCE - SONDAGE, 100 AVENUE GÉNÉRAL LECLERC, 93692 PANTIN CEDEX.

• Achetez-vous MEGA FORCE :

Pour la 1ère fois ❑
A chaque numéro ❑
De temps en temps ❑
(Tous les ..... ❑ mois)

• Pour quelle raison principale, achetez-vous MEGA FORCE ? (Vous pouvez donner plusieurs réponses)

❑ INFOS
❑ SECRETS DE MAITRE SEGA
❑ MEGA DOSSIERS
❑ ZAPPING
❑ PREVIEWS
❑ POSTER
❑ REPORTAGES

• Combien de personnes, autour de vous, lisent VOTRE MEGA FORCE ?

.....

• Pour chacune de nos rubriques, indiquez si elle vous plaît :
A/ Beaucoup ; B/ Assez ; C/ Peu ; D/ Pas du tout.

	A	B	C	D
INFOS				
SECRETS DE MAITRE SEGA				
MEGA DOSSIERS				
ZAPPING				
PREVIEWS				
POSTER				
REPORTAGES				

• Comment trouvez-vous la mise en page ?

❑ CLAIRE ❑ COOL
❑ FOUILLIS ❑ SUPER

• Trouvez-vous les zapping...

❑ TROP LONGS ❑ INTÉRESSANTS
❑ TROP COURTS ❑ BOF
❑ PARFAITS ❑ CLAIRS
❑ NULS ❑ CONFUS

• Selon vous, quelle place MEGA FORCE doit-il accorder...
A/ Comme actuellement ; B/ Plus de place ; C/ Moins de place.

	A	B	C
INFOS			
SECRETS DE MAITRE SEGA			
MEGA DOSSIERS			
ZAPPING			
PREVIEWS			
POSTER			
REPORTAGES			

• Quelle est votre principale critique ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

• Préférez-vous en Mega dossier, des solutions de jeux anciens ou récents ?

❑ ANCIENS ❑ RÉCENTS

• Quelles MEGA SOLUTIONS voulez-vous avoir dans les prochains numéros ? (Indiquez sur quelle console)

.....
.....
.....

• Que souhaitez-vous trouver en PLUS dans MEGA FORCE ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

• Quelle note, sur 20, donneriez-vous au :

LOOK : ...../20
FUN : ...../20
INTERET : ...../20

ET VOTRE VERDICT GLOBAL : ...../20

• Quels autres magazines lisez-vous ? Notez-les sur 20...

MEGA FORCE...../20
...../20
...../20
...../20
...../20
...../20
...../20

• Si vous préférez un autre magazine à MEGA FORCE, dites-nous pourquoi ?

.....
.....
.....
.....

• Classez les types de jeu selon vos préférences...
(de 1 pour votre favori, à 9 pour celui qui ne vous branche pas)

- [ ] SHOOT-'EM UPS
- [ ] PLATE-FORME
- [ ] SIMULATIONS SPORT
- [ ] BEAT-'EM UPS
- [ ] ARCADE-AVENTURE
- [ ] JEUX DE ROLE-AVENTURE
- [ ] SIMULATIONS
- [ ] WARGAMES
- [ ] AUTRES.....

• Quels sont vos 5 jeux préférés ?

.....
.....
.....
.....
.....

• Combien de jeux achetez-vous en moyenne, par mois ?

.....

• Dans quel magasin ?

.....

• Combien comptez-vous acheter de jeux, ou vous en faire offrir dans les 6 mois à venir ?

.....

• Combien avez-vous de jeux actuellement, et sur quelle(s) console(s) ?

.....
.....

• Combien de temps, en moyenne, passez-vous sur votre console, chaque semaine ?

.....

• Combien avez-vous d'argent de poche par mois ?

.....

• Quelle(s) machine(s) avez vous, et depuis combien de temps ?

❑ SEGA
❑ MASTER SYSTEM
❑ MD JAPAN
❑ MEGA DRIVE FRANC.
❑ GAME GEAR
depuis :.....

❑ NINTENDO
❑ GAME BOY
❑ SUPER NINTENDO
❑ SUPER NES US
❑ NES
❑ SUPER FAMICOM
depuis :.....

❑ ORDI
❑ CPC ❑ ST ❑ AMIGA ❑ PC ❑ MAC
depuis :.....

• Pensez-vous acheter du matos, dans les 3 mois à venir ?

❑ OUI ❑ NON

• Si oui, quoi, très précisément ?

.....

• Quel(s) accessoire(s) avez-vous ? (Adaptateur,etc.)

.....
.....
.....

• En dehors des jeux vidéo, quel est votre passe-temps favori ?

.....

• Combien de temps lui consacrez-vous par semaine ?

.....

• Que possèdez-vous (A) et que pensez-vous acheter (B) dans les 6 mois à venir ?

	A	B
MICRO ORDI.		
TV DÉDIÉE AUX JEUX		
WALKMAN		
MAGNÉTOSCOPE		
CHAINE HIFI		
VÉLO		
VOITURE		
CAMESCOPE		
DISCMAN		
MOBYLETTE		
LECTEUR CD VIDÉO		
MOTO		
SCOOTER		

• Quelle chaîne de TV regardez-vous régulièrement ?

.....

• Quelles sont vos 3 émissions TV préférées ?

.....
.....
.....

• Quelles radios écoutez-vous ?

1/.....
2/.....
3/.....

• Quelle est votre profession (A) ou celle de votre père (B) ?

	A	B
ARTISAN, COMMERÇANT		
PROFESSION LIBÉRALE		
CHEF D'ENTREPRISE		
CADRE SUPÉRIEUR		
INGÉNIEUR		
CADRE MOYEN		
ENSEIGNANT		
FONCTIONNAIRE		
TECHNICIEN		
EMPLOYÉ		
OUVRIER		
AGRICULTEUR		
AUTRE.....		

• Vous habitez une ville de .....habitants.

NOM :.....
PRÉNOM :.....
ADRESSE : .....
.....
CP :.....
VILLE :.....
AGE :.....
VOS BÉCANES : .....

UCPA
avec le soutien du Ministère de la Jeunesse et des Sports

festival des loisirs d'enfants

Jardin des Tuileries-Paris

26-29 novembre 1992

l'innovation dans les loisirs des 5-15 ans

livres, disques,
jeux, vidéo,
presse, cinéma,
télévision,
sports,ateliers,
voyages,
aménagements,...

10h-19h. entrée : 30F
gratuit pour les moins de 15 ans
informations : 45 79 88 03

journées professionnelles 26 et 27 novembre

UCPA Le sport sous toutes ses couleurs

télérama JUNIOR

6

TECMAGIK™

THE NEWZEALAND STORY

KIWIS DANS LA TOURMENTE!

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT!

SEGA™ Master System™

Tiki le kiwi est le héros de ce nouveau grand jeu. Tiki parviendra-t-il à éviter la catastrophe? Guide-le sur son parcours dans les îles de NouvellesZélande. Aide-le à sortir de labyrinthes tortueux, à vaincre ses terribles ennemis, à sauver ses amis kiwis et enfin à triompher de l'horrible Wally Walrus dans la dernière bataille. Tiki sera-t-il au prochain menu de kiwis frais? Seul le temps nous le dira et il est compté!

TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LTD., 1 Norland Place, London W11 4QG England. © TAITO CORP., licensed from TAITO CORP.